

**NU MED EKSTRA MANGE TASTE-INDSIDER!!!**

4. ÅRGANG, NR. 3 - MAJ/JUNI 1989 - KR. 29,95

**DANMARKS ENESTE  
SOFTWARE-  
MAGASIN**

BOGENPRIS  
Kr. 5,00  
1989 JUNI 1989

**GRATIS:**  
SÅDAN GENNEMFORER  
DU SPILLENE

**KÆMPE-KONKURRENCE:**  
VIND 50 SPIL  
OG 50 T-SHIRTS

**TÆT PÅ TV-SPILLENE:**  
DET NYESTE FRA  
SEGA OG NINTENDO

**SÅ GODT SOM PÅ ARCADEN:**  
SUPER-SPILLET "10"

**FRETTIDENS MEGA-SPIL:**  
GANG I SPILLEHALLEN

**TÆT PAKKET MED  
ALT OM DE NYESTE  
DATA-SPIL**

**FRA FILM TIL SPIL:  
ALT OM OCEAN'S ROBOCOP**

**ALT OM DE NYE COMPUTER-SPIL TIL  
COMMODORE 64/128, AMSTRAD OG AMIGA**

# DATA GREJ

FOR DATA-FREAKS

## COMMODORE 1084

Femvejsmonitor til CM, 108 og AMIGA

**3495,-**



## AMIGA DISKREV

Ekstern 20"- BRØK til A 500, 500x, 2000 og den nye PC 1

**1795,-**

**1995,-**

## COMMODORE 1541

diskdrev

## COMMODORE DPS 1120

FOR 5495,-

Avanceret typskriftprinter. Skriver med samme  
høje kvalitet som en skrivemaskine og på enhver  
form for papir - også  
dårligt egnet papir og  
med en skræbende  
pålæsning til 297 mm.  
Leveres med interface til  
C16, PLUS 4, VIC 20, 64 og 128

**KUN 695,-**

**2495,-**

Se hørklarforløb

## CITIZEN PRINTER

Citizen 1200 med 2 års garanti,  
kan leveres med interface til  
Commodore, Casio eller  
semit. Du kan også få den med  
Commodore øve på til samme  
pris. Så hedder den MPS 1200

**2495,-**



## COMMODORE PC 1

Hop med på PC-dåsen  
Commodore har gjort det  
muligt at køre IBM PC kom-  
patible til en meget billig  
pris. 512K ram, 1 500K disk  
drev samt MG-dos 3.2 og  
GW basic.

**4495,-**

Monitors separat  
**995,-**



## SPAR 2 EPROMBRÆNDER

En oplagt gevinst.  
Dis SPAR 2 er  
danske udvalgte og  
producerede, og alle  
programtekster og  
brugervejvisninger er  
på DANSK.

**1195,-**



## TV TUNER

Philips AV 7300 gir  
den computermonitor  
til et komplet 12  
kanal tv, leveres  
med dobbelt  
autostilling

**1395,-**

COM

Alle priser er net mønst og  
1 års garanti, der er dog 2  
års garanti på Citizen

Finax  
Konto

## BETAFONS DATABASE

Har du fået modem, kan du ringe til Betafons data-  
base og læse nyheder og/eller skrive sammen med  
andre brugere. Ring på 01 24 17 70, 300/300, 1200/75,  
1200/1200 og 2400/2400 Boud.

# BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V

Telf. 01 31 02 73

# BOGSHOPPEN

BOGSHOPPEN  
Bangørtheds C.  
1  
8500 Århus C.  
Tlf.: 96 19 59 33  
KØB - SALG - BYT  
Video - CD'er - LP'er -  
Erotik - Tegneserier - Musik



## Anælschevener udgaver

Geis Nordfold

## Chartrudskere

Bureau Chicago Krønermark

## Redaktion

Chr. Lemvig

Sven Eiler

## Medarbejdere

Bertel To utvort

Morten Strunge Hvalby

Hans Berg

Peter Henrik Berg

Hans Krønermark

Clara Laft, Andersen

Christian Mathiesen

## SCIT International

(forlaget Aalea AS)

Grøngade 12

1364 København K

W 01 91 28 30

Telex nr. 7 40 68 77

Telefax nr. 91 91 21

## Foto

Tobias Foghøjl

m. 8

## Produktion

Helen Føltoft

ARI Foto

Borghild Olfert Neve

Carsten Jacobsen

Larsen Olfert

Hals Ingemann Grafisk Design

## Anælschevener

Arvidsen/Holten

Dansk Selskabs Press

W 01 91 21 80

Telefax nr. 91 91 21

## Abskonevener

Prætorium Pressen

tel. 40 91 28 32

## SCIT International

12 Grøngade

1364 København K

W 01 91 28 30

Telex nr. 7 40 68 77

Telefax nr. 91 91 21

## Distributører

LCA

Aspen/Schibsted

ISBN 089-9103

## Spil her - SCIT er her!

SCIT er her!

SCIT er her!

SCIT er her!

SCIT er her!

SCIT er her!

SCIT er her!

## 5/ PULS

Fisken og Krølglind har endelig en gang hoppet på bølgerne og steeper en stor gang uden for søkanten. Modellen fra 1982, AT the new fish is to print (and more).

## 12/ SOFT MAIL

Adamiel Henry Harris har slået postkassen og sluppet de mest vilde af læserne borte ud. Og han har endelig været på dem.

## 16/ Robocop

Det er godt at den mest robot film, der nogensinde er blevet Robocop går amok på det hvide lærred. Nu leverer Ocean en computer-gave af den amerikanske fj-bang film.

## 18/ SOFT Check

Check it out! Alle de nye spil er kommet til byen, og det er så endelig, som du holder læst. Gå i gang med at nærlæse inden du kører.

## 23/ Mega-compo

Woooo! Vær med og vind i den store BOA-konkurrence om 50 Formula One spil og 50 Formula One T-shirts (moder i USA, Tacoma).

## 26/ SOFT Cheap

Discounted Duff checker de billigste, 8-spilene, fra Mastertronic, Silverbird (Forsvind Silver), Codemasters og hvad de nu ellers slesammen kalder sig.

## 30/ Nyt om TV-spil

SCIT er på TV. I hvert fald TV-spil, nemlig de nyeste fra Sega og Nintendo (og fra nogle andre også Akari 2000, Hvalbølvet).

## 32/ Gang i spillehallen

Damer! Sidt her om de allerbedste arcade-games. Sådan spiger i det mindste Morten Strunge, som har været en tur i store England og chokke de seneste.

## 35/ Superspillet "IO"

Nå, det udvalgte lide b, men I-O. Nu ved du det. Og vil du vide mere om dette super tvilags, er det på page 35, det er!

## 36/ Arcade Action Aid

Bliv mere Top Secret, nu er det 20x1A som i de gode gamle tid. Denne gang endes med hele fire landbrøns side-felt.

## 40/ TAST 'em ind

50 er der guld for. Gør det selv folk. Resten af blodet er halvgodt kærbedes spil-hatte-programmer - den billigste måde at få foretaget en program-reading på (og det er selvfølgelig, nu og).

# DISKETTER ENGROS

\* 100% GARANTI \*  
\* FULD OMBYTNINGSRET \*

Varenavn	Pris v.100
5.25" DSDD Bulk 48 tpi	2.85
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi	2.98
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi	3.45
5.25" DSDD Certified Neutral, 5 løver	4.85
5.25" SSDD Xides i plastbox 48 tpi	4.90
5.25" DSDD Neutral i plastbox 96 tpi	4.90
5.25" DSDD Nashua 96 tpi	6.90
5.25" DSDD High Density 96 tpi	9.35
3.5" DSDD 135 tpi u garanti	6.95
3.5" DSDD 135 tpi u garanti	7.65
3.5" DSDD m/GARANTI	7.95
3.5" MF2DD 135 tpi m. org. labels JAPAN	8.98
3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra JAPAN	10.95
3.5" MF2DD 135 tpi FARVEDE	9.45
Diskbox m. lås	90.00
Kassetælbånd C60 w/50 stik	3.90
3.5" Diskdrev m. bus og afbryder	1190.00
5.25" Diskdrev til Amiga	1490.00
512 Kb ram til Amiga 500 m. ur og CN/OFF knap	895.00
Onginale Amiga-labels i 5 løver	0.80
Printer Star LC-10 144 stik/gr/sek.	2395.00

## SOFT-64 \* 01 64 55 11

HURTIG LEVERING - ALT PÅ LAGER  
God, hurtig, grundig og vejledende service  
Priser excl. moms

Amiga 500.....	4895,-
Monitor 1084.....	3995,-
Ekstra diskrev (Cumana).....	1895,-
512 kram m. ur.....	1395,-
TV modulator.....	298,-
AV-udstyr: Digivien II.....	2434,-
Gender changer.....	458,-
Digipaint.....	1190,-
Panasonic kamera s.h.....	3495,-
Geniack A8702.....	6995,-
Rank Xerox 4020 Farveprinter.....	18666,-

Ring efter prisliste.

**Mibol**  
MIKRODATA

Østebrogade 117 - 2100 Kbh Ø - Tlf 01 64 55 66

# KØGE BUGT DATA

## PAKKELOSNING 1:

AMIGA 500 / 4.05 -  
SPAR 500 -  
AMIGA 1084 / 3.95 -  
SPAR 500 -

SAMLET  
**8.100,-**  
SPAR 1.190,-

## PAKKELOSNING 2:

COMMODORE PC-1 / 4.05  
SPAR 500 -  
PC-MONITOR / 560 -  
SPAR 500 -

SAMLET  
**5.400,-**  
SPAR 500 -

## PAKKELOSNING 3:

COMMODORE PC-1 /  
4.05 -  
SPAR 500 -  
AMIGA 1084 / 3.95 -  
SPAR 500 -

SAMLET  
**7.800,-**  
SPAR 1.190,-

**EDB LØSER PROBLEMER**

COMMODORE 64  
SPAR 300 -  
COMMODORE 1541 S  
SPAR 300 -  
COMMODORE 1580  
SPAR 300 -  
COMMODORE 1520  
SPAR 300 -

### Printere:

COMMODORE MPS 1520 C  
SPAR 500 -  
COMMODORE MPS 1500  
SPAR 500 -  
STAR LC-12  
SPAR 700 -

### Disketter:

3 1/2" neutral DSDD 48 TPI  
(pr. 6 70 stk.)  
5 1/4" neutral DSDD 48 TPI  
(pr. 6 10 stk.)

DISKETTERBOX  
med 10 stk 5 1/4"

DISKETTERBOX  
med 10 stk 3 1/2" disketter

DISKETTERBOX 9 3/4" - 5 1/4"  
(1-plads til ca. 80-100 stk.)

185,-  
285,-  
145,-

### Forhandler af bl.a.:

- IBM
- SHARP
- SANYO
- JUKI
- STAR
- CANON
- COMMODORE
- DYNAMIX
- ALBATROS
- FAX
- KOLIBRI
- HIDA-SOFT
- SoapCalc
- DB-TEXT
- WordPerfect
- + div. BRANCHE SYSTEMER
- NOVELL
- IO-NET

HVAD DU IKKE KAN FINDE HER - RING  
ALLE PRISER ER INCL. MOMS

**KØGE BUGT DATA** gør det igen  
Solred Strandvej 85C  
2680 Solred Strand  
Telefon **03 14 25 14**

En kopi her  
og nu - en  
ekstra fordel  
hos os

Finax

-VI LØSER EDB PROBLEMER

# PULS

**PULS. Din spalte med hotte highlights, varme facts og masser af hårde nyheder, samlet i softwarebranchens jungle af Torben Fleisdorf og Rasmus Kirkegaard Kristiansen...**

## I GUDER

I Guder! Det er emnet for seneste **Gremlin**-spil, titlen er **Hercules** og så er vjo straks rundt i den gamle græske mytologi! Der sker ting og sager, når du ved hjælp af fars joystick skal styre kæmper Hercules rundt på skærm efter skærm i en guddommelig kamp om overlevelse. Hercules er ude samtidig til Commodore 64 og Amstrad, og blandt dine vigtigste våben er noget så voldelegt som kalle og økse. Gudsøksen er fin-fin, lydsiden klar og action bloddrypende. Hvad Gremlin selv siger til spillet? - Det er klar kalle.

## ON THE ROAD AGAIN

Så er der game til alle de, der ikke kan holde fingrene fra gearstangen. Det er **CRL**, der skal ud og køre med de... (nåhøj, den dropper vi - set før). Dg her sker ting og sager. **Road Warrior** foregår på fremtidens motorveje, hvor Hell's Angels

gals forlyng har været ude at vose sig frem i et eller andet obskurt ritual. Den slags kan du naturligvis ikke finde dig i, og slet ikke når du lige har fået ny dyt. Derfor: Lav rockere til stav. De er grimme, de lugter, kort sagt - du kan ikke li' dem. De er på det forkerte sted det forkerte tidspunkt. Make my day.

Mens du kører, spiller **Road Warrior** mange rytmier, og spillet har du mulighed for at vælge flere forskellige biler. Lige fra en italiensk Ferrari til en itty-bitty Foliovogn.

## RIM-RAM-FILLJONG GONG GONG

Der er gong i **Palace Software** Drengeens, der gemmes **Outlaw** stod bag det fantastisk populære byg-dine-egne-spi program "Shoot 'em Up Construction Kit"



I **CRL's Road Warrior** er du ruffe Ferrari-ejer, der skal fjerne Hells Angels fra Jordens overflade.

Det mål er at rydde samtlige baner for Hells Angels og andet råk, der forurener bybilledet. Husk samtidig at besøge en benzantank i ny og nå, ellers kommer du ikke langt.

**Road Warrior** er til Commodore, Spectrum og Amstrad og er klart et spil for alle os, der aldrig ville kunne drømme om at bestå en køreprøve.

scorer en all-time high med deres sidste bud på en vinder. **Rimrunner** hedder spillet.

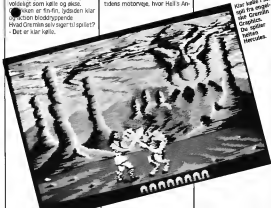
Rimrunner er en avanceret kassettefuld tyk action, der er til at tage at føle på. Dg indpakningen er heller ikke værst: **Steve Brown** står for den flotte bevægelige grafik, mens mæstro **Richard Joseph** leverer musikken.



Navnet er **Rimrunner** En kassettefuld hård action fra de samme dreng, som gav os **Shoot 'em Up Construction Kit**.

## UGENS TILBUD

Engelske **Elite Systems** har mange jern i gryden pt. Samtidig med, at de udgiver **Six Pak II, Best of Elite** og andre opsamlinger, lænede de også forlyng gaga-pakken: En kæmpekasse med seks mindre end 10 forskellige spil for et spils pris!



Klar kalle i seneste spil fra engelske Gremlin Graphics. De spiller helten Hercules.



piad (hård kugle) og med microswit-ches) har Micro Handler alt, hvad fjertret kan begære.

Til venstre to fire-knapper, der næst to drejeknapper (der fungerer som paddles til Fisks tennis-spil), herefter en hastighedskontrol for autofire plus di-visions-til-/fra knapper. Kasen er lavet af stål og wopet, det er noget, der holder.

## RINGENES KRIG

Fra adkæften af rummet - fra ud-kæmpe af tiden...

**Ring Wars** er kommet. Ifortte og glem! I en ovalisation, vi ikke forstår og maskiner, vi ikke kan fatte.

Ring Worlds - deres mål var at overtage andre verdener og udførte dem. Og det gør de - i alt for stort tal. Tusindvis af adterrede planeter breder sig, noget må gøres, det skal stoppes.

Hoppo i den rum-cruiser og tagfat.

**Ring Wars** er spækket med detaljeret 3-D vektorgrafik, og din cruiser er spækket med high-tech våben. Spørgsmålet er bare: Kan du dræbe Ring World før Ring World dræber dig?

**Cascade** står bag spillet, derfor til 64'er, Amica, Amiga, IBM m.fl.



Ring Wars, 3-D vektorgrafik fra Cascade Games.



"Aaargh" siger spilletesterne hos Melbourne House om "huset's" bedste læserop- og dermed blot det - spillet kaldes slet og ret for "Aaargh".

Men det er ikke nok for Hewson. De vil også have mulighed for at opkøbe gamle spil (tidligere fald-pins) fra faldene, nedlagte eller skrantende firmaer og sælge dem videre i en anden pakning til en billig penge. Og derfor har de startet **Rebound**.

Det nye firma skal udelukkende lancere spil, der allerede tidligere har været på markedet. Prisen bliver her hjemme 29,95 (i England 1 pund og 99) og de første tre spil er alle tidligere Gargoyle-games. Det drejer sig om **Tir Na Nog**, **Dun Dorach** og legendariske **Marsport** spil, hvorefter også skal tænke dig lidt om fra tid til anden.

## AAARGH

I Melbourne House, faldpins-divi-sionen af Mastertronic er alle mere eller mindre en flok loones. De har kaldt deres seneste spil for **Aaargh**.

Da SOFT spurgte hvorfor, svarede de, at det fordi netop "Aaargh" var hvad langt størstedelen af samtlige spilletesterne udbred, da de skulle afprøve spillet, men hele tiden døde.

Mere nyt fra Melbourne House (som jo altså ikke ligger i Australien, men i England) er **Double Dragon** samt den længe ventede Amiga-version af Ringenes Herre, **Lord of the Rings** byttet overbe-geme af J.R.R. Tolkien.

## NYT BILLIG-NAVN

Som de fleste af vorre åh så vel-formerede læsere jo allerede ved, udgiver **Hewson** billigspil i samarbejde med **Mastertronic** under dæknavnet **Rack-It**.

## ENDELIG IKARI

Og det er ikke engang legnt **Elite Systems** har endelig, over et år efter Amstrad-udgaven, læseret Commodore 64-versionen af det emmanet subline **Ikarus Warriors**.

Spillet, som har været i forretning-geme lidt over en måned nu, er næsten "must" for skyde/hænge-freaks. Det spiller fantastisk, fekt-bak helt 100% som spilehalsud-gaven. At købe.



Mastertronic er verdens største producent af billigspil. Herfra be-retter discount-Torben Isaksson om ryhederne.

## RULLENDE TORDEN

Du er Rullende Torden, hjemmelag agent på en endnu mere hemmelig mission.

Som en af de få i verden har du li-cense to kill. Men ikke nok med det. Du skal også overleve.

Det er US Gold, der med sin seneste lancering sender dig ind i en mystisk verden af hemmelige



Sådan ser dit ID-kort ud nu. Du er Rolling Thunder, hjemmelag agent for US Gold.

og-bil-briller mænd. Tør du mod?

## DISCOUNT-DRAMA

Fra den brille tynde rapporterer Mr. Low-Budget hemslet om **Spore** fra Baldog, **Transformers**, **Skate Rock**, **Allens**, **Revenge II** og **Dan Dare** fra Riotchit, **Scout**, **POD**, **Traillblazer** og **Parther** fra Mastertronic samt **Combat Mission** fra MAD (Mastertronic Added Dimensions).

En del af disse udgivelser er retan-ceriger af spil, der engang var fuldprispil, men som ikke kan sælges længere.

På disk til **Amiga** er Mastertronic brandende varm lige nu med **Pool** og det snart efterhånden legendariske **Nikostart II**.



Måske nogen husker det første "Spy vs Spy" spil nogeninde. Nu bliver det genskabt sammen med de to andre, alle tre sælges for et spils pris.

## VI ER SPIONER

3-aktspioner. Det er, hvad **Active** nu vil gøre os i samarbejde med **First Star** fra USA.

Under **Databyte**-navnet sender de to firmaer en kasseretfuld **Spy vs. Spy** action på gaden endnu en gang, men denne gang får du noget for dine små midler.

På blænder (der koster det samme som et enkelt spil) ligger nemlig alle tre **Spy vs. Spy** spil samlet. Nummer et, nummer to og nummer tre - hele serien af computer-

# PULS

Spil om de uregjerlige sponer fra MAD-bladet

Første Spy-spil introducerede i sin tid Simulation for verden, et system, der muliggjorde, at to spillere kunne spille samtidig på samme skærm. Nummer to i rækken var **Spy vs. Spy, Island Capers**, hvor sort og hvid ses rundt på en tropisk, mens sidste nye er **Arctic Antics**. Her er vi oppe og spise sne, mens vi lægger fælder for spion nummer 2 - modstanderen, thi er.

## OSCAR-VINDER

Filmverden har sine Oscars og sine Bodil'er, mens den amerikanske software-branche har sine SPÅ-awards

I år blev det fysimulator-spillet **Falcon**, der slog alle rekorder ved prouddelingen i USA

"Falcon" vandt i fire mindre end syv forskellige klasser! For bedste action/strategi-spil, bedste simulation, bedste hjemme-underholdning, bedste lyd, bedste grafik, bedste tekniske resultater og top-nominatoren Best of the Best. Spillet har også taget lang tid at lave. Firmaet bag, **Spectrum Holobyte**, brugte alt 10 mandeår på at lave fysimulatoren. Rigtige F-16 piloter var med under hele forarbejdet for at sikre mest mulig realisme og for at peppe spillet lidt op, kom der også action-sekvenser med, hvor du kæmper vidt i luft-krig mod op til tre forskellige fjender på samme tid

Hvem fjenderne er? Russiske MIGs selvfølgelig. Den går du ikke fejl af **Falcon** får til IBM, Macintosh, Amiga, Atari ST og Commodore 64/128 i Europa står **Nirxsoft** for distributionen

## DAMER I JUNGLEN

Set skulte babber og smukke år. Det er hvad **Martech** giver os i annoncer for deres seneste spil, **Vixen**.

De har åbenbart skelet med misundelse til **Palace Software**, der i



Sed såld i Kiem Jungin. Ja, drøge. Dimsen har ger reklame for "Vixen", det seneste game fra Martech

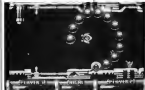
sin bid med stort held hvyrede side 9-pigen **Maria Whittaker** til at gøre reklame for **Barbarian**

I hvert fald har **Martech** sørget for at få fine nummer et til at stille sig op i en studie jungle fært smagtes leopardbikini, højlede strikter og pski i hånd. Hvebarval Aftsammen til ære for **Vixen** spil-

let, der angiveligt foregår i en fjernt fremtidsverden, hvor det er kvindeme, der har overtaget og du selv spiller **Foxy Lady**

Hun er en rå strigle, der skal stå mod andre huser på planeten **Granath**. Og for at det ikke skal være løgn, vækster det også frem med egler og andet godt. Godt, du har den magiske pski...

"Vixen" fås til Commodore, Amstrad og Spectrum



Er du 10-mester, kan du vinde skueskabsbordet hos din lokale Super-Soft-forhandler. Eller hos SOFT...



"Scruples" og "Diploacy". Det er de to brødrigt, Leisure Genus nu har lanceret i computer-versioner.

## REALISTISK RALLY

Det er ingen hemmelighed, at **Electronic Arts** har haft en del problemer med deres nye **Ferrari Formula One**-game

Spillet kom ikke, som lovet, for jul, men nu skulle det efterhånden snart være på vej.

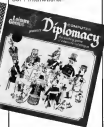
Problemer har der ellers været nok af. For programmeren, **Rick**





**Kærlig**, er en magt ambition herre, der ALDRIG vil gå på kompromis om bare den mindste detalje. - Alt skal være perfekt, siger han. Det er det også, siger testholderen. Spillet er vel nok det til dags dato mest realistiske nacerbillel nogen sinde. Det kæner på **Amiga** og grafikkens er suveræn 3D. Iøvst som sæd da selv i store bag rætt. På skærmen fremkommer en uskælet kopi af et ægte 1986 Ferrari F1/80 i størrelsesorden. Og det hele er med

Selv banerne, du skal køre på, er naturligt helt som i virkeligheden. På en diskette ligger som regel 16 baner fra hele 1986-sæsonen, og du er så detaljeret taget, at baggrundsbillederne passer og vejnt er lavet som det lige præcis var i virkeligheden på de rigtige løbsdage! Samtidig er disse modstandere og så skrappe, helt som det var rigtigt. De syv finalister kæner nemlig med de samme agenskab hver især som de rigtige syv finalister gjorde det i virkeligheden. På den måde kan du lære hver for sig, og for en bestemt stil og måde at tackle problemerne på. Eneste game, som du endda nu har mulighed for at vinde - se andetsteds right here in this very issue of SOFT International.



## BRÆTSPIL PR. COMPUTER

Sæt alt på et bræt. Det er parden fra **Leisure Genius**. Det samarbejde med den multinationale legotøjfabrikant **Hasbro** har låntet en serie kendte brætspil pr. computer

idéen er set før (**Trivial Pursuit**, **skak**, **Mærker**, **Judo**, m fl.), men opløst er nye. Det drøjer sig om det morabke spærgespil **Scraples** og hjemtvetværen **Diplomacy**, hvor de læres på de berøede gulve i diplomatiets ætematohale æderkedde

Sned noget legesty i dataserien Load de to nye brætspil ind på pæren. Så sker der noget, hvor du for en gang skyld ikke får brug for skyde-angren

## RAIDS A LA COMMANDO

Hukker du gode gamle **Commando**?

Jø, selvfølgelig gør du det - **Elitas** old-time-classic der aldrig Nu har **Mark Kelly** fra engelske **Hewson** imidlertid besluttet, at han kan eftergive originalen, bare bedre

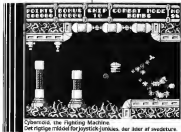
Hans forsøg kaldes **Marauder** og lænder i din softwareshop engang hen på sommeren. Spillet scroller vertikalt over fire forskellige sønderbombede grafik-landskaber og minder i det store og lille meget om både **Commando** og **Who Dares Wins II**. Så glæd dig.

Og nu er vi de rå ræds **MATTEN** vender fygtelig tilbage. Hvad vi råber om? **Green Beret**, naturligvis. En vaskedege **If'er** er nemlig ved at være klar til lænkning og selvfølgelig er det de stjerneklare, at **Green Beret II** byder på tonserange gange mere råsej action-faction end sin forgænger. (Kassel)

## CY-CY-CYBERNOID

Rolg nu **Cyberoid** kommer, så slip bare helt af. Din helt egen robot-helt, "Cyberoid the Fighting Machine", er ved at være i fremtægnen.

Lige det, demsk til for enjogstok-jurkike med ærtænsen i aftrakker-fingren. Tag et hug "Cyberoid", anbefaler software-producenten **Hewson**, såer det slut med pædetumene. Spillet er skrevet af topprogrammer **Raffaele Cecco** (ham med **Exolon**) og ja, selvfølgelig skal du ud i rummet med verdens mindste - men hurtigste - space-chaucer. Ud over Commodore og Amstrad versionerne, vil **Cyberoid** også



**Cyberoid, the Fighting Machine.** Det rigtige middel for jystoktjenkere, der leder af ævedeture.

komme til Atan ST og Commodore Amiga. Aldrig mere kold tynker.

## HEWSONS HEMMELIGHEDER

OK, præc. Så er det med at holde jer for arme og ikke lade videre, hvad i da ikke ligefrem vil vide, hvad

ren for arcade-adventure, og for at gøre det hele lidt mere mystifystok foregår spillet blandt gamle slotte, mørke huller og skræmmende fangekælder. Sidste julegave-bud er **RC 3**, en b-tel. **Raffaele Cecco** begynder at arbejde på indersiden de næste par uger. Mere vil han ikke afsløre, han siger nemlig. Vært til jul-julegaver skal være hemmeligheder, så ikke noget med at smugkigge. Peter har den grøn så kær, hvorpå trommen hænger



Der er lang tid til juletid - men softwarefirmaerne er allerede godt i gang med at programmere juletidens særsæter. Vi har set på hemmelighederne hos blandt andre Hewson...

der kommer til at ligge under den grønne gran til December. Flere af de store software-firmaer er nemlig allerede i skrivende stund begyndt at forberede deres jule-sællister, så de kan have dem klar til gaveraset i December.

SDFT havde en spøg på visit hos **Hewson** og derefter kød på deres julegave-ideer, kan vi vist roligt sige. **Roadstar XII** er et 3D-nacerbillel med masser af forberede deres jule-sællister. Spillet holder sig ikke til en kædelig nacerbane, men foregår på land, til vands og i luften. Programmen bag er ingen ringe end **John Phillips Netherworld** er også et shoot-em-up, hvor det gælder om at skyde så meget som muligt på så kort tid som muligt. Spillet er længt fra færdigprogrammeret, men de første grafik-afsløringer lovede godt. Mere godt er der i **Ammoduk** med undertrinet **The Angel of Death** dødens engel. Her er vi ovre i get-

## NYT NEDSAT

Fra de bilige rækker melder **Rack II**, underafdelingen af **Hewson**, om en serie nye "partier". **Subterranea**, hvor du med 5 rumskibe skal skyde dig vej gennem 16 huller fyldt med ætkens forhindringer. **Battle Valley**, hvor du skal gøre dig klar til combat med helikopter og tank i fartigt fæneland. **Herobotik**, hvor din Class IV Droid skal finde den farlige Z-Ray Particle Accelerator og over 232 forskellige skærme uskadeliggøre den. Og **Ocean Conqueror**, hvor du i din ubåd hænger fjerne færende i en udsatte efter fjenden, der ikke kan udløppe sine vilde ubådstræ. Check it out i SDFT Cheap.

# PAUS

## ER DU SPIL- MESTER?

Så du tror, du kan håndtere et joystick, hva?

OK, hvis du er en mand (hår på brystet osv.), så lad det komme an på en prøve. Blevs du værdig. Stal op i det lokale spil-mesterskab i DIN by!

Århus-importøren **Supersoft** lancerer i samarbejde med forhandlere over hele landet en stor serie konkurrencer, hvor den lokale spil-mester skal kåres.

Der dystes i det nye "10", et rimeligt heftigt shoot-er-up rumspil, hvor det handler om at være hurtig med trigger-fingeren.

Hver lokale spil-mester i hver by landet over bliver den heldige vinder af 1 stk. rdtbilet **Firebird**-skateboard (værdi 700 kroner), mens nummer 2 og nummer 3 vederlagsfrit modtager spil af mærkerne **Firebird** og **Rainbird**.

Tider og datser skal du selv undersøge hos din nærmeste **Supersoft**-forhandler, og skulle du måske en dato, er der alligevel håb. SOFT har nemlig fået inset mindre end 3 stk. ekstra skateboards af den nå kvalitet. Og dem lodder vi ud, ganske uden nogen effort (se, så er der jo 'livel en chance for at vinde, selvom du er en Svend Bæst med et joystick).

For at vinde et af redaktionens tre skateboards, skal du sende os et åbent postkort med dit navn, din adresse, din alder og din computertype. Angiv æverst på kortet hvor i landet, testen af "10" befinder sig (sidetallet er nok). Postkortet (som gerne må være festligt at se på) skal være os tilhænde senest 25. maj på adressen SOFT (att: Skateboards), St. Kongensgade 72, 1264 København K.

## EN FED RUSSER

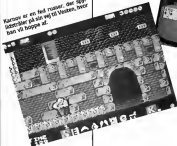
Du er en grim, fed russer. Dit navn er **Karpov**. Og det er også titlen på spillet, opkaldt efter arcade-maskinen af samme navn.

Nu kan du få **Karpov** på C64/128. Og som sagt: Du er en fed russer. Din opgave: Bliv afhopet, mens dit russiske circus er på tur i Vesten.

Da kan hoppe, svømme, flyve og meget, meget mere. Ja, dit kvælstofstykke (og grunden til, du er i circus) er faktisk, at du kan sprede ild!

Gennem dævejbi Vesten kommer du igennem et rjystok land fyldt med farlige forhindringer. Og takket være **Activision** er det hele blevet lidt svært at gennemføre. Og så godnat.

**Karpov er en fed russer, der gyg skæbner på sin vej til Vesten, hvor han vil hoppe af.**



## BILLARD- HAJER

Er der kø (ha-ha) foran din software-handler? Så er det fordi han har fået **Scooker and Pool**, det eneste billardspil fra **Grenth Graphics**.

I spillet, der koster under en fem-



Jean Michel Jarre, fransk fremtidsmusiker. ERE Informatique har købt samtlige computer-retigheder til mandens musik.



krone, er du en bil-læder, der skal slå til og få kuglerne i hval! Engelsk billard, **Pool**, ligger på den ene side af båndet, mens det mere amerikansk-inspirerede **Scooker** gemmer sig på den anden side. God value for money og et fascinerende gameplay. Til Commodore 64/128 og C16/+4.

## PÅ KORT MED DE KENDTE

Så du tror, du kan spille kort? Væk til du kommer op mod de rigtige mestre.

Poker-typerne konger møder du i **Card Sharks**, kort-hajene, det eneste poker-game fra **Accolade/Electronic Arts**.

Her kan du vælge kortspil som **Blackjack**, **Five Card Draw**, **Seven Card Stud**, **Texas Hold 'Em** og **Hearts**, allesammen gode gamle poker-kendte.

Men sørg for at have et poker-ansigt - du skal nemlig spille mod de kendte: **Michael Gorbachov**, **Ronald Reagan** og **Maggie Thatcher!** Lødt af en udfordring...

## JARRE PÅ SPIL

Frembrændt **Jean Michel Jarre** er bedst kendt for sine utrolige synthetizer-musik og sine faste-støtte lys- og laser-shows.

De to embeder i landet har så godt, at franske **ERE Informatique** har valgt at købe computer-retighederne til hans musik. Fremover

er det altså kun i deres spil, du kan høre mestserens musik udsat for datamat.

Jarre er bedst kendt for "Odysséne", "Zodionk" og "Equinox", og nu er der måske flere datafraks, der hører om ham. Det første ERE-spil med hans musik bliver **Captain Blood** på Amiga og ST.



Spil poker med de kendte. Ronald sidder til venstre. Garbo til højre.

Du spiller ugle-grinne **The Dungeon Master** i "Land of Legends", brandværm styret fra staterne.



## LEGENDER- NES LAND

I **Land of Legends** spiller du **The Dungeon Master**, en lille fyr med ører.

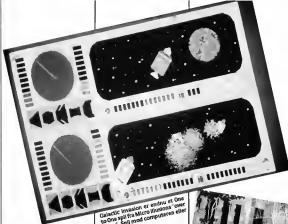
"Land of Legends", Legendernes Land, er det første spil i en serie kaldet **Questmaster series** fra det

amerikanske firma **Micro Illusions**.

Spillet er et adventure spil i Dungeon-afdelingen, spækket med referencer til den fæseområde verden af Fantasy & Role Playing Games (du ve, dem der som bliver spillet af de mange skæppekøbe Dungeons & Dragons fanatikere). Der kræves strategi for at overleve, og du først blevet Dungeon Master, kan du underholde dine venner med bemærkelige fælder og andre små "liger", du har lagt ud til dem igennem hele spillet.

Rummene har forskellige størrelser, der er hemmelige passager, skjulte døre, trapper, der går op og ned, teleportere (som fører dig andre steder hen) og mange andre fede features.

Senere vil Micro Illusions lancere **Dungeon Construction Set**, hvor du selv kan bygge monstre, skabe nye skatte, lave magiske samle-op-ting og tegne landskaber og labyrinter, dine to-venner kan lege i Gang i os.



Galactic Invasion er endnu et One to One spil fra Micro Illusions "over there". Spil mod computeren eller en ven.

## FRÆKT SPIL

Cigaretter, whiskey og... hrm, øhmm... dette er et pænt blad, så derfor tester vi ikke det seneste fra USA-firmaet **Micro Illusions**. Men en nyhedsmeldelse er vel på sin plads.

Spillet hedder **Romantic Encounters** og er et adventure, men hvis du tror, det er noget med at holde i hånd, kan du godt tro op igen. Her er nemlig skrappere sager. Start arbejdet i den private rendezvous klub "The Dome", hvorjæstet bør mødes. Det er en avanceret high tech klub, der vinder med kvindeskud, så her kan fantasien for alvor få frit slag. Vær romantisk eller vild, udforsk det modsatte køn, hold en hyggelig candlelight dinner eller drik dig seriøst benuset... i "Romantic Encounters" sætter du selv grænserne. Vil du vide, hvordan du swinger med damene, kan du bevæge dig op på tredje sal af "The Dome". Her ligger den Psykologiske Afdeling - stedet, hvor du for livet en "love capacity test", der afslører alt om dig. - Hvis du altså tør...

For husk "Romantic Encounters" er et eventyr for dem over 16. Der er visse scener, der har en hel del større fy-ord. Snaks, snaks



"Romantic Encounters" er et frækt spil for dem over 16.

## NYT STED FOR PCW

En af verdens største data-udstillinger er PCW, Personal Computer World Show, i London hvert efterår. Men nu er den alligevel ved at være for stor.

Den har nemlig vokset sig ud af Olympia-hallene, som ellers er så enorme udstillings-haller, at de har deres egen jernbane-station. Istedet er udstillingen fra og med næste gang flyttet til Earls Court-hallen (som også har egen togstation), hvor tidspunktet næste gang bliver 14-18 september. SOFT vil som sædvanlig være godt repræsenteret. Sidste år deltog forlaget inkl. sæsternemagener med alt 9 reportere på mission!

OF LEGENDS IN COMBAT WITH

	Ftr TH DF HIK FT
	Ma 85 35 550 45
	Hedlik
	Thf TH DF HIK FT
	Dg 65 0 490 25
	Fe' troz Likon
	Wiz TH DF HIK FT
	58 0 210 15
	Hobgoblin
	??? TH DF HIK FT
	Sp 95 0 95 55

Left's Turn

guards ignore your questions

## GALAKTISK INVASION

Ole bane. Det er ideen bag nogle **Micro Illusions** spil, der startede med tanken om **Firepower** og nu har udvidet sig i **Galactic Invasion**.

I sidstnævnte spiller du enten mod computeren eller mod en levende (?) kammerat, ligesom du også

via telefonnettet og et modem kan hooke din Amiga op mod en anden.

Skærmen er spitscreen, du har kun den ene halvdel, men til gengæld kan du se din modspillers for det meste.

Hvad ve skal i Galactic Invasion? Skyde modspilleren, fange ham og udløb selv at de Gørke liget, men alligevel loads of fun, når man først kommer igang. Prøv det.



# SOFT-MAIL



**HANNE SPALTE ER LÆSER-  
NES SPALTE**  
Skriv ind med navnet, adresse og alder til:  
**SOFT-MAIL**  
SL, Kongensgade 72  
1284 København K.

Her er Hanne. Once again, ro no tilbage i den hotteste post. Skriv til hende - hun sprætter...

Danmarks brevplige næstmest, hvor hun åbner DIN venster spændt med brevopspretteren...



## En rose!

Høj Hanne, mit livs rose. Jeg er en dræng på 18 år, og jeg har et par spørgsmål, som jeg håber at du kan svare på. 1. I SOFT nr. 1 årgang 4, læste jeg om "completions tapes", og nu vil jeg gerne vide hvor jeg kan købe dem. Jeg bor i nærheden af Horsens. 2. Vil I please ikke nok teste "Out Run", da jeg har hørt meget forstælligt om det. Det var så alt for denne gang. Jeg håber, du kan hjælpe mig. Venlig hilsen, The Lion. PS: Jeg sendte kun en plastic rose, da jeg ikke regnede med, at en ægte kunne klare turen.

Vil jeg først lige oplyse dig om, at de nede i min klokke har roser af madjan til 19.50, som ser utrolig indbydende ud. Det kan være de også har dem i din klokke! I hvert tilfælde kan jeg oplyse dig om, et der skulle være store chancer for, at de i Fotohuset i Horsens (tlf. 05 82 23 13), skulle ligge inde med de completions tapes, du efterlyser, hvis ikke, så er uden tvivl få dem hjem til dig uden længere ventetid. Og til alle andre. Nærmeste forhandler anses af Importøren på enten 06 19 32 44 eller 02 11 77 11. Til dit tipper om en testning af "Out Run", kan jeg bare sige. Så op på side 36 i SOFT nr. 2, 4. årgang, og nærlæs! Og så underlæg lige det med din rose, OK!!? Hanne.



Høj min egen Løvel Tusind tak for den YMOICE lymerede plasticrose du gav mig, den er jeg VÆLDIG glad for! Hvis du en anden gang skulle få lyst til at sende mig en anden af slagsen,



## Lars på 13..

Høj Hanne, Jeg er en dræng med 13 år på bagagen. Jeg har en Commodore 64,

Jeg har et tip til "Exolon". Du skal bare trykke F8, så får du en portion nye liv. I "Death Ride" skal du trykke AZDF på samme tid. Til sidst et lille spørgsmål: Kan man få "The Land of the Lounge Lizards" til OS4? Venlig hilsen, Lars Gaarde, Toftlund.



**Høj Lars,**  
Trods alle dine små tricks kommer "The Land of the Lounge Lizards" IKKE til OS4 og andre mindre datamater. Dette fremragende spil er simpelthen ALT for omfattende til sådanne maskiner. Og det kan du med rette være ked af, for spillet er bare suverænt (jones jeg). Larry, han er bare så sød. Der var hans skyld, at jeg denne gang var lige ved et lille dead-line. Men man kan densærlig ikke kun leve af Larry og kildesvend, så nu ligger Larry i skuffen og ventur med langsal på, at jeg skal spille med ham igen. Og han GLÆDER sig! Mejn tra, den arbejdssomme Hanne.



## Virus!

Høj Hanne, Jeg er en 16 årig Amiga-freak og jeg har et lille problem. Jeg har hørt så mange rygter om Virus og ville gerne vide noget mere om det, da jeg selv har Virus på mange af mine disketter. Jeg har fandt ud af et det ødelægger disketterne (foreløbig er der røget 16), men kan det også ødelægge Amigaen? Kunne I ikke få startet en debat om dette emne? Vil I venligst droppe El Cheipso, det er det mest elendige i hele bladet. Mr. Duffy er suverænt go'

nok, men det er ideen ikke. (Hvem gider sålde og læse om alle de elendige spil? Ikke mig). Hvad med noget mere Amiga-gut? Ellers kunne I jo smide den gamle, i har, over til COM-gut, så var jeg fri for at købe nogle blade. Nej, selvfølgelig ville jeg ikke holde op med at købe SOFT, men det kunne da være fedt at lave Amiga Magasinet endnu større. Kunne I ikke sætte fokus på nogle af sidene? F.eks. på de fede-ster/botteste/største anmeldelser, såsom "Bubble Bobble", "Scarygilder", "Memesta" osv. Hvad med at kigge på nogle spil-leasomatser, ligesom i SOFT nr. 6/87? PULS, SOFT CHECK og de forskellige andre ting i bladet er læserkræs og Soft-Mail er super duper godt. (Ik Hanne?) Hilsen FANSOFT.



Høj PANSOFTJeg tør godt love dig, at du ikke er den eneste der har problemet VIRUS på sine disketter. (Hvis det kan være til nogen trøst!) Virus er en "hilsen" lagt i diskettens boot-spor (opstartsspor) af nogle hackere som syntes, det ville være sjovt at ødelægge noget af glæden ved computere for andre. Der er megen snak om virus, og om hvorvidt de er farlige for selve computeren. Heldigvis har jeg kun hørt tale om en type virus der evt. kan ødelægge læse/skrive-hovedet. Denne virus bevirker at læse/skrive-hovedet kom til et vibrere, så dette bliver ødelagt i løbet af få sekunder. Fra Commodore lyder der dog ikke nogen melding om at denne virus overhovedet eksisterer. Derudover findes der diverse "hormale" virus, de såkaldte Piret Kop Virus (PKV), som lægger sig ind i computerens interne hukommelse, når en diskette med virus anvendes. Herfra spreder virus sig til alle disketter der anvendes uden at computeren har været slukket, også selvom de er skrivbeskyttet. En mulighed for at komme af med virus er at lave en simpel INSTALL.procedure fra CLI, hvilket bevirker at der genskrives et helt nyt og korrekt boot-spor på disketter med virus. Denne procedure virker dog kun for programmer, der ikke anvender boot-spor til at starte op med. Selve INSTALL.proce-

daren kan du læse mere om i din Amigé-dos manual. Men husk at slukke for computeren hver gang du har lavet en INSTALL procedure. Virus er ikke hermies når denne lægger sig ind på en diskette som anvender boot-sporet til at starte selve programmet med. Dette er specielt set ved spill som "Barbarian". Spillet bliver ganske simpelt edelagt. Hvis du vil ud af den onde cirkel, så anbefaler jeg dig, at du skriver til: Commodore Data A/S, Jens Juuls Vej 42, 8280 Viby J., Tlf. 06 28 55 68. Eller ring og fortæller dig om virus og det program de har lavet, som fjerner virus fra dine disketter. Prisen for programmet er ukendt, men Commodore er stærkt indstillet på at hjælpe dig, da de ønsker virus udryddet.

Og så til noget helt andet. Jeg ville meget gerne kunne love dig, at der inden længe kom far... på nogle sider i SOFT. Men... vil jeg nu ikke, da jeg er et utroligt arligt menneske af natur. MEDIUMRE du så laver mig at få samtlige af dine venner bekendt og familie til at købe SOFT, således at oplaget stiger, og det vil kunne betale sig at trykke dette fantastiske blad i regnbuens farver. UDEN at prisen stiger. For det vil du jo heller ikke høre, vel??

En af dine ønsker har vi dog opfyldt, for hvad finder du i dette nummer af SOFT du slider med i håndene LIGE nu?? Følgigt, rigtigt. Nærmest en artikel om spilleautomater. Og det er ikke sidste gang! Derfor bliver du også nødt til at finde dig L og Chepple Carlos bliver, hvor hen er! Det er ad hellig... så uoverkommeligt at springe de par sider over, er det?? Mange læser dem jo, og nu har vi også lidt mere Amigé end sidst, så brok ikke. Venligst, Hanne.



## Tips & Spørgsmål.

Høj Soft-Mail

Tek for et fedt og overlækkert blad (og et det ender, der piker at stå). Nå, men nu til mit spørgsmål.

Kommer "Shoot 'em Up Construction Kit" til Amstrad, i så fald, hvornår?

Til sidst et par tips til "Bruce Lee" og "Zaxxon". I "Bruce Lee" går du ind i tredje rum og lægger dig ned i nederste højre hjørne, så slipper du for at gå så mange baner igennem. I "Zaxxon" holder du dig helt ude til venstre indtil du kommer til et stort flyvende fjernige, og så kommer firklapperen også på arbejde.

Med SOFTlig hilsen,  
Sofus Grundseac, Kerteminde.



Høj Sofle-mand!

Du må lige have tålmodighed, hvis du vil ha' dit Construction Kit. Det er nemlig ikke kommet på gaden endnu, og det vidtes ej heller hvornår! Det er nu en skam, nu hvor du har været så sød, at sende mig nogle tips, men jeg kan desværre intet gøre.

Men hvis jeg må give DIG et tip, så fordriv ventetiden med at læse SOFT! Hanne.



## Kan man få...??

Høj Hanne!

Vi er vilde med SOFT, og vi vil have spørgsmål besvaret. Her er de:

1. Kan man få "Captain Capor" til C64 på bånd?
  2. Kan man få "King of Boxes" til C64 på bånd?
- Tak for et skide godt SOFT! The First, Jonny og Karsten.



Høj J and K!

Mix, det kan man ikke. Ikke endnu i hver'fal... Hanne.



## Nekrolog.

'Allo, 'allo Hanne.

Jeg er den lykkelige ejer af en Commodore 64. Og når man har sådanne een, så må man have nogle

spil. Og så færdt jeg et amerikansk spil ved navn "Menac Mension", som bare er så fedt. Hvis du ikke har hørt om det, kan jeg fortælle, at det kun går på disk. Men det er nu ikke spillet jeg ville tale om, det er dem der har lavet det. Og det er foretaget "Lucasfilm Games". Åhhhh, Hanne, jeg der hvis jeg ikke får din adresse. Jeg har kommet MEGGET tæt på leasingen på spillet, så jeg ber' dig, Hanne. Hjelpt mig! Signe, Ole Kongård Andersen, Thisted.



Ahh Die,

det er jeg slemme ked af, men jeg skal nok komme til begravelsen i al arbejdedhed, Hanne.

PS: OK, så får du den da - prøv et skrive til deres engelske afdeling først. Lucasfilm, c/o Activision, Pond Street, Hamstead, London, England.



## Forgæves!

Høj Hanne.

Jeg har lige et spørgsmål. En dag jeg var nede på den lokale grill, havde de fiket et nyt spil, og det var det spillelege menneske jeg er, skulle jeg straks prøve. Det hedder "Dobble Dragon", og er i stil med "Renegade", bare meget bedre. Det er faktisk så godt, et jeg brugte 46 kroner, hvilket er enorme summer for en computer-og dreng som mig, og så tænkte jeg: hvad nu hvis man kunne få spillet til fars gamle Amstrad. Jeg stormede hjem og fikede de 150 datablade, jeg havde, ned fra hylden og bladede dem igennem, men uden resultat. Så var det jeg tænkte, at det måtte nogle garvede spillfolk som jer vide. Spillet er lavet af "Talbe", hvis det kan hjælpe jer. Desuden vil jeg gerne vide, om "Hang On" findes til Amstrad! På forhånd tak!

Lars W. Markussen, Haslev.



Høj Lars,

Du kan roligt flytte dine sparsomme egenside ned på den le-

kale grill. "Dobble Dragon" er nemlig ikke komvortent over til din Amstrad endnu. Så du kan godt have sparet dig dit rodent i databladene, nu er det nemlig illesensers spæregis, du skal til at lide efter, hvis du fortsat skal have dine lysere strømt!

"Hang On" kan du desuden godt skrive først på din ønskeseddel til juli til den (eller noget før), skulle der nemlig være store chancer for, at det er kommet til netop DIN 'puter. Hejsa fra, Hanne.



## Hjælp på vej...

Hanne - Tit sløder jeg med et program med en næsten uoverkommelig datamængde, som alt for ofte ender med at blive så fyldt med fejl, at det tager lige så lang tid at rette det, som det tog at skrive den ind. Derfor har jeg lavet et lille program, for at hjælpe alle Amstrad-brugere. Hvis vi starter med det fæste, så ændres den lille enter-tast til først at afslutte linien (return/enter), derefter skriver "DATA" på næste linie. Derpå skal lige bemærkes, at du skal bruge AUTO-kommanden for at det virker tilfredsstillende. Det næste er, at punktum-tasten på det numeriske tastatur, ændres til et komma, hvilket gør, at du skal beholde hånden på det samme sted så længe du nøjes med at skrive "DATA". Skulle der komme en normal linie, bruger du bare det anden enter-tast, og skal du bruge et punktum, er det der jo også.

10 KEY 139/CHR (pareagrahen)  
113]-"DATA"  
20 KEY 138. " "  
Med venlig hilsen,  
Christel Høyer, Frederiksøvn.



Christin, tusind tak for dit hjælp-trick. Nu vil jeg håbe der er nogle gamle "hæder" out there, der kan finde ud af at bruge det på rette vis. Ellers er det næsten spild et parok at sende dig et spil som tak. Håber DU så kan bruge det! Hanne.

# SOFT-MAIL



Tømrer!  
Jeg er helt enig med dig. SOFT er bare for godt!  
Hanne.



## Fejl på fejl

### RESUME:

Den 18. december 1987. Endelig er det time for SOFT. Jeg dræser out og Jumper op on my bicycle og driver down til the klok. Efter et høve ventet & ventet & kedet mig i lang, lang time er det endelig kommet: SUPER SOFT-GE SOFT (3dSII) Jeg tultter into the klok og buy'er SOFT. Et par seconds efter er jeg back in the house, i sprinter into my room, and kyler mig on the seng (se for h.). Oh! what a forside... Jeg blader op on the indholdsforside, og founder Soft-Mail on the næsten sidste page (blå, røde, lende)... Efter Soft-Mail skal der reades 3x3, PULS, 3 Cheapo & SOFT CHECK, Realy hot... Så is der kun one problem back: 2 days after er SOFT lost, and so i must thriller tommelfinger again, in very long, long time (hulke, snæft, snæft)...

Hello Mrs. Softy!  
I tænk at SOFT er et ret så fedt, lekkert, fusket (3x3), godt, sejrt, råt & hot blad. BUT there is only one fejl: Det er for hurtigt læst!!!!

Uvidt Soft-Mail, lav f.eks. en køb/salg/bytte-slø, en high-score-løse, SOFT-HITS, et par småprogrammer (se f.eks. SUPER 20 i COMputer eller KAPTAJN PEEK & POKER IIC RUN). Derre anmeldelser osv. For præcis the samme antal money kan man få dobbelt så mange sider ved et købe COMPstat. Der er bare det galt, at hvis man har købt SOFT en gang, kan man ikke lade være med et kalbe næste nummer også (endnu en fejl). SOFT er for GODT!..  
Hot hilsen fra,  
Tommy Brødsted, Næstved.



## Smukke John!

Høj smukke Hanne!  
Jeg er en 16 årig smuk mand (1m 8m), som har en 64'er, jeg har før prøvet at skrive til dig, men uden held (måske denne gang?) Her er et par større spørgsmål til dig:

- 1: Kan du navne mig nogle gode sportsspil (fodbold, ishockey, basketball og håndbold)?
  - 2: Kan man bruge en almindelig blædeplager til 64'eren, hvis man skifter stik?
  - 3: Kan man få de billigspil, Pleasen anmelder, på diskette?
  - 4: Kan du navne nogle gode printere til 64'eren?
- I sidste nummer var der een, der ville have mere adresser med i bladet. Lad var med det!  
SOFT er bare et skide godt blad (baser PULS, SOFT CHECK, SOFT CHEAP og Hanne!)  
John Lønborg, Skarbak.  
PS: I sidste nummer var der nogle, som ville kalbe "Out Run", "Lad var med det! Kab i stedet "Fast driver". Det er bare SÅ godt!



Høj John!  
Det er nu første gang, jeg har hørt om en 16 årig mand, altså mand i alderen, og så tilmed smukt! Det må være Skarbak's omskændende græske gud eller noget i den retning! Jeg blev altså også dediskuffet da jeg havde ligget kvartens igennem på kryds og tværs både forlra og bagfra 97 gange uden et have fundet et eneste lille bitte billede af Skarbak's 16 årige smukke mand. Sådan et uvidende skal

man da ikke såjule, vel John!  
Derfor svarer jeg også kun på dine spørgsmål på en betingelse, nemlig at du sender et billede med af dig selv, næste gang du skriver til Soft-Mail, er det fræet ind??

1: Jeg vil varmt anbefale dig at købe Ocean's "Game Set and Match", hvor du får 10 succes sportspil, med Hørrymen over 20 spændende sportsspene 18 bare, hold godt fast, 245,00 danske kroner.

2: Næ, køb du hellere den rigtige Commodore blædeplager.

3: En del af de billigspil, Duffy anmelder, kan man godt erhverve sig på diskette. Men dette er kun en begyndelse, så fremover kan du rolig regne med et tandensan fortsætter. Altså du vil kunne købe flere og flere billigspil på diskette!

4: Du er bedst tjent med at gå ned til din forhandler og snakke med ham om dine behov osv., men hvis du absolut vil have at jeg navner nogle navne, kan jeg da godt det: Star LC10, MP5 1000, 1200 eller 1500 (sidstnavnte er en farveprinter.)  
Nu må vi desværre skilles, smukke John.  
Hulk, Hanne.



## Esbjerg kalder!!

Høj Hanne!  
Jeg er en Amstred-gjer, der lige er landet de 18 år. Jeg har her et par spørgsmål, jeg håber du/i kan besvare:

- 1: Fandes der besket-ballspl til Amstred?
- 2: Bliver Jostikkot "The Boss" ikke solgt mere?

Til sidst har jeg lige en lille meddelelse, som jeg henfalder dig et skrive i bladet.

Jeg søger kontakt til adventure-freaks i Esbjerg, ligegyldig hvilken computer, til evt. opstart af en "Danglers and Dagsos-club".  
Kontakt: Lars på tlf. OS 15 01 28.  
M. V. H. Lars.



Høj Lars!  
1: Når du nu alligevel leder efter et basketball spil til kan jeg fortælle dig, at det omtalte "Game

Set and Match" OGSÅ findes til Amstred. I pakningen findes nemlig også et basketball spil, lige hvad du søger, hva? Med i købet får du så også en masse andre sportspil, er det ikke bare mums??!

2: Jo, det gør det. Men hvis din forhandler ikke har det, kan du måske få ham til et bestille det hjem til dig.

Og lige en ting til Lars... De der adventure-freaks, du siger med lys og lygte efter, må de kun komme fra Esbjerg??? Det er jo diskriminerende!!  
Håben, Hanne.



## Stesolid i lange baner.

Høj Hanne,  
Først vil jeg lige udtrykke min søg over, at du som eneste kvikke person, skal arbejde sammen med den store banke af uvidende mennesker, du må have det hårdt. Fedte, fedte, slup, slak, fedte.  
Spøg til side. Du må hjælpe os, vi har et stort problem med plåst "Gunship".

Forstår du, man har sliddet der i tyve minutter og har udført sin opgave, så kommer man til banen igen, og bin bong dynamo-lygte, så vil de have en alletude, hvad gør man så? Man råber og skriger, river sig i håret, spiser 4 S serevigel, falder til ro og starter forfra.

Men min regning på apoteket er ultra lang, så hvis jeg skal bet' om, må du hjælpe os.

Hvad er koden? Tak for et kiltebit godt blad! Med næns hilsen, og på forhånd tak.  
Allan & Steen, Ballerup.



Høj Allan & Steen!  
Jeg kender desværre ikke koden, men der er opgjort nogle koder i instruktionen, så måske står jeres svævede kode der også. For i har vel instruktionen, ikke! Sådan nogle pære drøge som jer kører jo ikke med crackede kopier, vel??  
Hvis ikke i finder den der, må I jo bare håbe på, at der er en eller anden kvik bøsse, der kan hjælpe jer på vej.  
So long, Hanne.

# UD OG SE MED BMP...!

## COPY 2000™

DEN ORIGINAL

### - Der professionelle copyinterface

- Et nyt og spændende kopierende der kopierer ALT i særdeleshed de sidste mellem 2 siderne så let er det
- COPY 2000 kopierer Commodore 64/128/VC 50 i 2 sekunder og to almindelige datasetter
- Kopierer også uden at man loader med særlig kopiering - det er nok blot et stort datasæt
- COPY 2000 er et enkelt dansk isærprogram til i blot købet til kun:

**148.-**

MBI Fax også uden kabel for kr. 90.-

## TURBO 2000

### Selv din orolag og køb et dansk turboedat

- Indeholder bl.a.:
- 2 superbrude: ADC-Flash og Turbo II
- 7 Årsford til 1541 serie
- 10 selvbetjente formatering
- 3 autorubare kopieringsmåder
- COPY DSK-TAPE
- COPY TAPE-DISK
- COPY DSK-DISK
- 60 tage Turboopdater med mulighed for selv at udarbejde
- Indbygget resetknop (reset til)
- Elektronisk resetswitch
- Det hele er selvbetjelt helt menestrykt.

**298.-**



## FREEZE MACHINE

### Supercardnet, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

- FREEZE Ny forbedret freeze system kopierer endnu mere end Freeze-Share 800V dvs. mere end alle programmer også engelske i Bare dele som i.eks. Wordgames
- FASTKAV: Sæber bare halvanden min på kun 15 sek. i så mange eksempl. du ruder ønske
- Enkelt i betjening: Kopierer op til 248 indbde
- Teleskræbet: 10 gange hurtigere serie og reload
- 72 storebrude: En standard 5 gange hurtigere eller en LAZER udto der tager 30 (nye) gange hurtigere på alle "kassete" eller andre vide programmer
- LYH formatering: 12 sekunder!
- Definerede funktionstaster
- Resultat: Til smykke-poker så lign

Det bedste er priser

KUN kr. **448.-**

Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZE MACHINE!



## MULTIMODUL

- ADC-tapeauto
- Turbo II-tapeauto
- Kopiering af tape-tape
- Diskette til diskette
- Resolering (reset II)
- Elektronisk ROM-switch i opløser ingen hukommelse
- Det hele er selvbetjelt helt menestrykt

**223.-**



## FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-tilsæt-stryng af de mange kopierer
- Dateret- og bland-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker indretning
- 60 nye kopieringskommandoer
- Avanceret skrivestump på printer
- Dansk manual

Modul, der gør din 64'er til en AMIGA kr. **548.-**



## DOLPHIN-DOS

Sætter nyt til i den gamle 1541 Dolphin-DOS er på tegns til blæst det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund - se blot her:

- 30 gange hurtigere load (PRG - filer)
- 12 gange hurtigere save (PRG - filer)
- 10 gange hurtigere load (SEG - filer)
- 5 gange hurtigere save (SEG - filer)
- Mange andre programmer (BASIC)
- Mikrocomputer
- Centronics-interface
- Lyd og skærmmedtor
- Quick-formatering
- 100% program-kompabilitet

**885.-**

Hvadfor købe et ulovligt plagiat til kr. 885.- når man kan til i den ORIGINAL Dolphin-DOS til kr. 148.-??

## Spøletagene til 5271 både også - 1990

Spøletagene til 5271 både også - 1990

Dolphin-COPY  
Kopierer en hel diskette på 18 sek. GRATIS med køb af Dolphin-DOS

KERNAL for C-128 i 1/2 min. **195.-**

DANSK MANUAL

## SLIMLINE 64

Er du træt af et se på den gode gamle "kassete" - så gør dem et nyt, smart kassete, der slæb til tastaturet ned i den gamle skrivehjul. Med Slimline 64 bliver din gamle "garnit" 64'er så smart, at det er en 64'er bliver gratis i forhold til standarden. Slimline 64 monteres på alle med en skrivehjul på kun 5 minutter. Monteringsvejledning og skruer medfølger.



GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Kun kr. **298.-**

## DISKETTER 5 års garanti

5 1/4" i (dørbare) både med labels

SSDD 10 stk. .... **68.-**

DSDD 10 stk. .... **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS diskdobbler 10 extra dsk og en 100-stks diskettebox

## DATASETTE

64-kassetten til C-64/128

Læstes nu ind i computeren uden brug af en diskette

INTROPRIIS kr. **298.-**



## DISKETTEBOX

Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter

• Med plastik- og metalen beskyttelse af 5 disketter

• Med lås og nøgle

Kun **168.-**



## MOTHERBOARD

- Plads til 5 Cartridges
- ON/OFF for hvert cartridge
- Flashedisk
- Sikring
- Sikkert understøttet print

Kun **398.-**



## DISKDOBLER

Solid tone, der kopierer et originalt 5 1/4" diskette til en 5 1/4" diskette. Den også kan bruges på begynder i 1541 serie

**68.-**



## EPROMBRÆNDING ER LET FOR ENHVER MED

- Brænder opbrødet op til 64 kbytes
- Kan lægge programmer op til 248 indbde på modul med autosort
- Med telexer, up-to-date software
- Trædes vælger brændetid ned til 7 sek. for 8 kbytes.

Her er kun sagt det første, herlige funktioner af pris kvalitet og features inden for eprombrænding!



Incld. TEXTTOOL KR

**548.-**

Incld TEXTTOOL kr.

**648.-**

## POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket omslag til nedenstående adresse efter tryk på ordrested

**BMP-DATA**

Postboks 41, DK-2030 Gentofte, Postnr. 1 90 62 59

02 27 81 00

HEJ BESTILLER HEJVED-

MIN ADRESSE ER:

STRT	KR	NAVN
STRT	KR	GADEN NR.
STRT	KR	POST NR.
STRT	KR	ØI
STRT	KR	TELF. NR.

BETALING  
 Check vedlagt + porto  
 Pr. efter modtagelse + porto (10 - 15 -) i ALT  
 Banktilskud (BANKEN) (BANKEN) (BANKEN)

Alt er med min 5 års garanti. Alle priser er inkl. 25% moms

Græder du af ikke købt, servicer vi gerne til gratis til næste forhandler - dog



Mår det gælder posering, leder Robocop hverken Charles Bronson eller Arnold Schwarzenegger noget tilbage.



En særdeles slidsyng og destruktiv ledertrener, denne ED 209 Jo, det er altså filmen og ikke manden, vi taler om).

Robocop er navnet på fremtidens strømer. En hvid rytte med en krop af stål og en hjerne som en computer.

Robocop er helt menneske, halvt robot. Han har tre hovedopgaver:

1. Sørge for lov og orden
2. Tjene almenvellet
3. Beskytte de uskyldige.

Og så er han formentlig hovedpersonen i en film, der lige nu hænger landet i biografiske. Filmens titel? Robocop, naturligvis.

#### Ikke helt ufarligt

At Robocop også kommer som computerspil, forbejder vel de færreste. Men at det først kommer til september, er lidt af en nyhed. Som de siger hos Ocean:

- Vi vil hellere give os god tid og så programmere et ordentligt spil, end vi vil skynde os og studiet sende nogle makværk ud i forretningsverden.

Det er lidt af et scoop, at SOFT allerede nu kan fortælle dig om Robocop. Vi var på aften-vært hos Ocean og lande i krogene, for faktisk er spillet kun på stort-stadier skal stadig læses en hel del før det er beredt. Men så tilfældig vi på filmen.

I Robocop er vi rykket frem til en raser og skræmmende fremtid, hvor verdensmyndighederne er af en helt anden karakter. "Sydsirka har A-samben, D-præststyrker holder

# ROBO COP

## PR. COMPUTER

"Robocop" er navnet på en af de hotteste science-fiction film lige nu. Og derfor bliver den til spil - computerspil, forstås. Så tryk på knappen og spil med i en film: Robocop pr. computer





Je men dog lille mand, der løber jo kædet op ad af dit hoved, var det ikke på tide at fjerne tøjn og i bed...



RoboCop var oprindeligt tænkt som en seriøs analytisk-dokumentarisk film.

stadig i lufthavnen i Acapulco belejret. Og den hele store historie i TV-Avisen er flodbelgen af kriminalitet, der svømmer ind over hele USA.

En af de hårdest ramte byer er Did Detroit, hvor 31 politistjerner er blevet dræbt siden Security Concepts Inc. (et af DMN/Consumers Products mange datterselskaber) overtog kontrollen.

Firmaets konstruktører troede, de havde svaret på alle forbyrder - skrak i ED 209, en lænede s-antarmet "håndhæver droid". Men råbet holdt kun til den dag, hvor ED 209 gik amok og gennemhullede en sageselskabet, så gik bare tilbage til skrivebordet igen.

Der er brug for noget helt nyt. En eller anden ting som Murphy (spillet af Peter Weller), en vakkert super-robot.

Chancen byder sig, da Murphy kommer uheldigt af sted med en forfølgelse af en lærtidid skurke ind i Did Detroit. Han kommer i en luftbucruiser og bliver sendt retur i en ligkasse.

En af Did Detroit's fuldstændig hemmelige bender brugte også den 32. etter som levende skydekke...

**Star Wars-isenkrum**

Murphy er den store chance, som Security Concepts' unge advok-



Fra overklasseløder i Brian De Palma's "Dressed to Kill" til kvindelig politibetjent. Er springet stort, eller er hun bare trækker ned...



Sådan så super-cop Murphy ud, inden han trak i fastelandsdragten.

Ingsdirektør, Norton, har været på. Med de jordiske rester af Murphy kan han få sin RoboCop-robot i aktion, ydmyge Jones, ledende bag ED-funkoen, og imponere "Den Gamle".

Murphy får som halv-robot de hurtigste reflekser, moderne teknologi kan byde, hukommelse med computerassistance og en utrolig overlevelsesinstinkt. Bredviddrammen af en politibetjent i det vilde fremtidsrumfund.

Den praktiske udførelse af ED209-ulyrret og RoboCop krævede en massiv stab af special effects-folk. Specialisten Rob Bottins (The Thing & The Howling) signatør, at RoboCop er hans hidtil værste opgave.

Det krævede seks måneder af Rob Bottins liv og en masse farlige kemiske eksperimenter, før RoboCop-kostamet blev perfekt.

Men RoboCop-mæl, ED 209, måtte også være et stykke troværdigt isenkrum, hvorfor Phil Tippett blev valgt til opgaven. Phil Tippett er tidligere Oscar-vinder for sine walkers og alle de andre tekniske vidunder i Star Wars-filmene, The Empire Strikes Back.

Tippett så ED 209 som en krabbe-tyg og klodset robot ("han viser sig jo trods alt at være en monderisk fejtagelse", som designeren tilføjer) og derved blev det. Uden for filmers virkelighed find-

tes der to ED 209'ere, en 2 meter høj og resten lige så høj tinget, plus en vellykkede miniature model. Det er maskinmodellen, du ser på amok på filmbåndet.

**Robot med følelser**

RoboCop er alene programmeret til at patruljere i storbyens krigszone, og ikke andet.

Undøvelig dukker Murphys hokommise dog fram på RoboCops netværk. Det er den eneste "fille" programmeringsfej i den ellers helt perfekte "maskine".

Men den "bug" bærer ikke i filmens klækk, der er fyttet til et nedlagt stålværk i Pensylvanien, hvor Murphy alias RoboCop endelig bliver konfronteret med bedeme fra hans første liv.

Ja, RoboCop er en film, der er ladet med masser af vold og action. Og så kan man byde sig om det eller lade være, her er i hvert fald besk for skillingen.

Eller som en af filmmedlemsudtrykker det: "Personligt elskede jeg hvert eneste voldige øjeblik, poverterende minst af denne udfordrende mulighed for seriestapet. Skræmmende, skæg og særpræget RoboCop."

**Ocean på krigstien**

RoboCop har naturligt placeret sig som et godt hit i Guds eget land. Den har spillet lægt over 50 millioner dollars ind alene i USA. Filmen formår antagelig aldrig at slå rigtigt igennem på vore fællesbrødre breddegrader, men er absolut en oplevelse som enhver science-fiction og action-fanatiske ikke bør snyde sig selv for.

RoboCop er for øvrigt ikke bare god underholdning.

I USA er man godt i gang med at introducere en ED209-ignade maskine, der kan udføre sikkerheds- og hængselvagtens arbejde. - Til at held har den endnu ikke fået videnblænde.

Det er Ocean, der har brugt software-talentsen til RoboCop i land. Overlæses-checken skulle angiveligt have været på mere end seks afni, så der er ikke rld til at lave et så stort computerspil.

Den noget sene september-årening af RoboCop-computerspillet (september) passer meget godt med lanceringen af RoboCop på videofilm. Så når din lokale videobels får RoboCop, har computershoppen også spillet det. God timing, Ocean...

Morten Struuge Nielsen

# SOFT check



## ARCADE-KVALI DERHJEMME

At Amiga har god grafik, burde de fleste vide. 4096 er lidt af en flåselade, og når lyden så kommer ovenpå, er vi ved at være der. Amiga er faktisk en god, gedigen kop af de maskiner, du kan se ned på den lokale isa-grill. Men hvad så med spillene? Har de også samme høje kvalitet - er de også lige så gode som spilleautomatens? Desværre nej, må dans udbendte indrømme. Eller det vil sige: Desværre, indtil nu.

Ventetiden er nemlig overstået. Amiga-egere skal ikke længere nøjes med middelmådige husmands-spil konverteret fra 64'eren eller hedengangne VIC20. Arcade-kvaliteten er kommet. Spillet, der for alvor udnytter Amiga's mega-grafik.

**Xenos** hedder det. Et heftigt skydtes-på-det-helle-og-mere-til-spil, der (naturligvis) følger i det ydre num. Og ja, vi ved det godt: selve forhistoren er ikke synderligt genial. Til gengæld er programøren, englanderens Eric Matthews, det altså. Han har nemlig formået at skrive et game sammen, der for alle

arvsge producenter af spil til Amigaen til at bryde hukende sammen. Med andre ord: **Xenos** er det første spil, der for alvor bevæger sig fra Amiga sagten kan stå distancen mod de suverænt flotte spillehals-automater, både hvad angår grafik, lyd og hastighed i game-playet.

Ideen i **Xenos** er set før, selv om de da ikke er dårlige. Her er hentet lidt fra *Slap Fight*, lidt fra *Terra Cresta* og *Xenos* og sendt også en lille smule fra danske MACH (eller sådan ser det i hvert fald ud).

Du styrer en rafh lille space-fighter, der bliver rundt på nogle suverænt tegnede grafik-kloeder og skal skyde tæg og sager i smadder. Forhistoren er en lang gade science fiction blæder om at du skal redde universet, der er ved at kollapse og en hel masse andet forrang, men never mind, da ved jo godt, hvad det hele drejer sig om: Bare tryk den lille nøde i bund og tryk den øff.

Der er kælet for detaljerne i **Xenos**. Tag bare starten, hvor et smart digitaliseret foto af Captain Kod toner frem på skærmen og en samlet stemme afgiver instruktionerne. Godt nok. Eller game over sekvenser, hvor skærmen "gik død" ligesom et TV, der ikke er indstillet. Stærkt.

At **Xenos** er det tunge, kan du ikke være i tvivl om. Oj, det er ganske ligetil med et den rum-skydning, men den slags er stadigvæk sjovt så længe der er kælet lige så meget for det helstøbe som i dette spil. Vi har kun set Amiga-versionen, men udgaver til 64'eren og Amstrad er på vej. Om dem vi det dog sige, at de næppe kan klare skærmen - det er bare for suverænt. Derfor er det nok en god ting først at se spillet i foretningen, inden du køber det med hjem til den 64'er/Amie. En sag, du ikke behøver at gøre med Amiga-udgaven. Den er nemlig bare SÅ sublim. At Melbourne House så samtidig lancerer **Xenos**

som grill-spil bevæger bare, at det også kan gå den anden vej (altså data-spil der bliver til automater) en gang imellem. Og det fortæller vel også lidt om kvaliteten...

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★(★)



## TEGNERIE PÅ SPIL

Med en skær professor, Hans navn er Albert Eyestrain og han er jordens klogeste gælle (lidt lissom professor Baldrazar, remember?).

Problemet er, at Albert Eyestrain er lidt svær at møde lige for tiden. Han forudså jordens endegang i form af at meteor, der var på vej, men ingen gad lytte til hans. Derfor er han nu i sin desperation flygtet ud i ingenmands-ødemærket, og nu har folk på jorden endelig set det store meteor, der suzer på vej.



Minuset er blot, at Eysteira er eneste mand, der kan stande katastrofen. Og trutbæ-de-ude. Du er naturligvis udvalgt til at finde Albert Eysteira og få ham med tilbage, så alt igen kan gå sin trygge gang. Er du fiks? OK, så tryk på fire og start din ekspedition. Du kan vælge mellem at være ekspeditionsleder for fem forskellige hold, hvert hold fra et forskelligt land (desværre ingen fra Lille Danmark). De fem globaltrottere er Wilbur Forbague-Smith (engelsk), Herr Wolfgang Schmuck (tysk), Wu pong (japansk), Big John Caine (amerikansk) og Henri Beaucoup fra Frankrig.



Uanset hvilken person du vælger at spille, vil du altid blive ledsaget af en lille flok lokale "kuler" til at bære alt det på-på. Noget af det finder du rundt omkring og her er det vigtigt at du husker, hvilket land du er fra. Fåks, er det naturligvis japaneren, der kan have mest nytte af kærneret, mens englænderen er mere til et cricket bat som våben. Fåks alle endog, at es-er-ny-ald-er god at ham-med, også selvom det ikke regner. Brug den hver gang, du skal hoppe ned fra noget, så virker den nemlig som faldkærm og bærer af for faldet. Smart detalje.

**Terramax** er et godt lille spil, der ikke sætter blodet i kog og nok vil blive foretrukket af alle os under 10. Men aligevel - det er da penge værd, når hvis (når) det engang ad åre bliver relevant som bilspil.

Gråfk er nydelig lyd er ikke ophidsende, men heller ikke dærlig, og historien bag spillet er meget nutid - den er nemlig bygget over en engelsk tegneserie af samme navn (og begrænsningen følger med i en slags mini-udgave i selve spillet).

Sået gens, ikke det vide, men godt nok til det meste.

Duffy

Gråfk	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængselsde	★★★
Pris/kvalitet	★★★

#### Sådan er SOFT Check karaktererne:

- ★ **Det arveste, hold dig langt væk!**
- ★★ **Dærligt. Mere egnet til billigsalg.**
- ★★★ **Kan gå an, men heller ikke mere.**
- ★★★★ **Klart over standarden. Godt!**
- ★★★★★ **Det fantastiske. KØB DET!**

## SENGELAM

Dine hos Beam Software (Go!) er de virkelig blevet opnået med hensyn til spiltrit. Deres sidste nye dikt (jystokbetningen) hedder **Bedlam**, som jeg fra og med NU, oversætter med Sengelam, hvilket er en ægte leg, der minder lidt om "at balle får" (Hvis du tror på den, så har jeg lige et par forslag til, hvad jeg kan sælge dig). Aaaaav... Lad være med at slå Rasmus... aa, jeg mener hr. chefdeklar. Jeg skal nok lade være med at skrive mere om, og komme igang med artiklen i stedet. Okay bem - Jeg ville fortælle lidt om Sengelam - aavl **Bedlam**, som er Undam-type-gåme nr. 0912 i år. Der er bare det særlige ved det, at det er et af de bedste, hvis ikke Top Gas indenfor genre. Der er nemlig blevet skrevet en hel del gode sager oven ved den ægte tryk-lusag-metode.

Spillets hypergeniale baggrund, er at du er kaldet på Imperiets Protokole, og nu bliver stoppet ind i den ultimative kamparmlator Sengelam. Sengelam er nærmest en to-bold-banens med ægte krølled, for spillet indeholder 17 baner, der hver for sig er ca. 10 skærm høje. På hver bane er der en num-station med en overflade, der siger ruder fire til Dødsstegen. Der er kanoner og kors, radarer, elektriske felt og pyramider, med spætte bing under. Det kan f.eks. være 30 sekunders usikkerhed, mine (smartbombs), ekstra liv eller en belønning der zapper dig hen til en af fire interaktive flipperskærme, hvor du kan få dig et afslappende spil fliper midt i et anstrengende hot space action fliper slag. På fliperbanen kan du skyde på næsten hvadkom helst og score tykt, men megamaximalkonem kommer først udlende hjem til for, når du rammer fjedermekanismen, der nedkommer med et styk pirball (metalkugle). Den kan du rose rundt på banen både med laserne og nogle flippers, der er strategisk plantet rundt omkring. Pirballen giver så meget, så pointtælleren ikke kan følge med, men står og surmer i os evighed efter, at du er blevet færdig med banen. Nu adder du skåret med et såligt små mellem ørne og tænker at Sengelam må være den rene guldgrube - Det er det ikke!!! Der er nemlig et større arsenal af banditter, uger-

ningsmænd og stråterovere (også kaldet aliens), der vil at det skal gå dig i live. De kommer flyvende ind på skærmen i Galaga-agtige formationer, og så kan jeg ikke anbefale at stå der, hvor du vil hen. Heldigvis er der for hver formationstype et eller flere sikre steder, hvor man ikke kan blive ramt, men til gengæld står i første-klasses "reste aliens" position. Hvis man så er som Hans Henrik, at man kan baste en hel formation, så får man begrænset udelæghed, som naturligvis sikres udnyttet til lettere at zappe det næste formation. Hvis man først har opnået udelæghed, er det altså ikke så svært at beholde den et godt stykke tid og samtidig få lige så mange points, som Danmarks samlede udenlandsgæld i live.

Så er der foresten også to typer messer. De dumme og de grumme. De dumme bliver lynet af i da retning i den næste tro, at du påint vil lade være med at flytte dig, så messer kan komme hen og give dig et kys. De grumme er den mod varmesagende, og er derfor ubehagelige at argumentere med, når man sambød har aliens og kanonårme fløjende rundt om ørne. Et klart plus ved HøjeFår, er at det er muligt at spille 2 spillere på samme tid. Men kan ikke skyde hinanden, men man kan skubbe til hinandens skibe, og tro mig, der er intet så godt som at flyve side om side med Flåsen, og med et velbetalt påf hen mod en alien, forvandle ham til rygende slagger, hvorefter man har hele banen for sig selv. Det er simpelthen bedre end - ja, bedre end - et fliper.

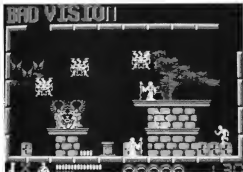
Efter hver 4. bane kommer der et moderskib, der skal stoges, hvorefter bombene vælter ind. Dette er ikke så svært som det lyder, for programmøren har indbygget en virkelig brugervenlig detalje. Når du sidste skib bliver dødsregnet på bane 7, behøver du ikke at kæmpe dig hele 6 baner gennem, for at komme dørp igen, men kan bare starte spillet med Commodoreknappen, hvorefter du starter på bane 7 igen, med 4 nye skibe. Det er virkelig fedt, at slippe for at skulle gennem alle de nemme baner først, før man kommer til noget nyt. Sambød betyder det, at selv Tub-Bleedrose vil være i stand til at klare Sænk-aash (hvis han altså får et århund).

Hans Henrik

Gråfk	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængselsde	★★★★
Pris/kvalitet	★★★

# SOFT check

af de banks ulytr, vinger der giver større hop, ekstra liv, teleportere og endelig alterkalke (bægre) der forøger ens drømmestandard et hak. Dette er den ene måde (den rår), hvorpå man kan vinde spillet, og så er der tæsedrømmetoden, der går ud på at gå ind i så mange rum, at vækkuret efterhånden når op på klokken 8:12. Der går dokkadben nemlig i gang og befrier dig fra mærendet med Jem Hjørtung og "De ringer vi spiller". Det lyder jo altså meget spændende, og det er såmænd også helt godt lavet, med søvnerne grafik og hørnære lyd. Det eneste problem er, at det er lidt for svært. Nu er



## WEIRD TROLDESPIL

Så er Palace Softwares nye Outlaw-label på baren igen. Endnu mere weird end sidste gang.

Efterfølgeren til Shoot em up Construction Net-tittet hedder **Troll** og kommer fra programmererfirmaet Denton Designs.

**Troll** handler naturligvis om trolde, helt præcist hvordan en rigtig trolde overlever den os ikke virkelighed. Trollden hedder Humgruffin og har dig som godt-står til at løse sine problemer.

Humgruffin, der er stor og flæk trolde (lige som dig), er ved et uheld kommet i undersidenen Narc. Og han finder hurtigt ud af, at landets krystalbuler ikke er noget hyggeligt sted.

Hu!erne er nemlig bebost af en race menneskeoksbukude reiser.

Men han ved også, at den eneste mulighed for flugt er at omvende den trylleformular, der sendte ham til Narc. Det gøres ved at tage hovedkrystallen i hver hule og sætte dem i amuletten.

Til sin hjælp har han fire pyramider, der sender ham op på hukens "anden" sal, pæddelbærene, som sender ham til et nyt rum, samt evnen til at lave dybbuller.

Lyder det mærkeligt?

Sådan er det også i spillet.

Hu!ens anden sal er nemlig placeret, sådan at du er nødt til at stå på hovedet, hvis ikke du kan leve med at gå med hovedet nedad.

Og sådan er det hele igen gennem.

Vil næste ikke at finde helt ud af **Troll** i den forholdsvis korte testperiode, hvilket ganske givet har taget noget af fornyelsen væk fra spillet.

Men grafikken og lyden er udmærket, omend

en smule ensformig. Gameplayet er også ganske tilfredsbringende, selvom det nok ikke kan forventes at holde dig vågen flere nætter i træk.

Spillet er som sagt weird fra ende til anden...

**Morten**

**Grafik** ★★

**Lyd** ★★

**Action** ★★

**Fængslelse** ★★

**Pris/kvalitet** ★★

## FA- RERIDT

Herer du, ligesom jeg, til den type mennesker, der elsker at se gyserfilm til brods for, at det i virkeligheden er en form for selvpinen? Når man går hjem alene, spejder man nærvært rundt i de natbetømte gader, og når man endelig kommer hjem (naturligvis fløjtede, for at skræmme eventuelle zombies væk), og går i seng, venter det ikke længe, før det sammenkrællede tag i hjernen af sovemiljøet i månelysets sken, tegner en blodbetøget gargoyle, der kun venter på at du falder i søvs, så den kan æde dig, uden du opdager det. Når du så endelig falder i søvs, går den underbevidsthed helt agurk og pæner og plager dig med grusomme billeder, til du sætter dit op i sengen med et sking, badet i sved. Så må **Frightmare** fra Cascade Games lige være spillet for dig. Her gælder det nemlig om at opnå det værst tænkelige mærendt, før du vågner. Spillet består af en lang række drømme, med navne fra Bad Dream til Nefarious Frightmare, der ikke lyder helt hyggeligt. Helt præcist er der 98, det ene værre end den anden, og de består hver af 4 skærme (såvidt jeg ved) hvor man skal sætte forskellige ting, og gå videre til næste base. Man kan finde protokoler, der kan skyde nogle af udførelse, hollywøder der dræber nogle andre, et ur, der bremser tiden, et knæfat, der "flytter" nogle

jeg jo en gammel gamet joystikvibrænt, der har været med siden Defender på ZX-81, så jeg ryser så meget på hænderne, at jeg må tage min tredobbelte dots antastekompensationsbus drejke med nålen i ræffelen seks gange om dagen for at undgå en kold spiltyner, og jeg kom aldrig længere end til en Horrible Dream, før alle mine liv var forsvundet ned i maven på suttre dødsnettoverder og klamme afhængede hænder og jeg var overløst til evig søndagse, der dog kunne kutteres midlertidigt med et tryk på restart. Det er da meget muligt, at **Frightmare** kan byene som beskæftigelsesretter for langtidsløse, men jeg må indrømme, at mit liv er for kort til at bruge 2 måneder på at lære at klare alle 98 mærendt for at få en high-score. Næst, giv mig lidt Huey Lewis og et par Parts of Cars (pt. redaktionens yndlingsplade, der gælder om at någe penge til sig), så skal jeg nok blive siddende på min fude i et par måneder, til jeg har rundet millionen.

**Hans Henrik**

**Grafik** ★★

**Lyd** ★★

**Action** ★★

**Fængslelse** ★★

**Pris/kvalitet** ★★

# PÅ MED BOLDEN

I begyndelsen var Breakout. Og Breakout var sådan starter computerspilenes Genesis, den første bog.

Breakout var en udgave af Pong, verdens første ægte computerspil. Og Breakout var spillet, der blev kopieret på et sandt utal af TV-spil dengang i slutningen af halvførserne. Du kan godt huske det, når du tænker lidt tilbage: På en kedelige sort-hvid skærm, uden lyd, drøner en firkantet grafik-klat rundt mellem to deformable bær, der skal ping-ponge "bolden" imellem sig og holde den inden for skærmens kant.

Novel, Breakout var det hotteste, dengang vi alle var unge og rødvadede. I dag, hvor skægveksten har nået Mickey Rourke'ske proportioner, skal der mere til at begejstre os. Men det har flere og flere firmoer rådet bod på.

Geen gjorde det med deres Arkanoïd, en luksus-udgave af Breakout med farver, lyd, flotte bærer, masser af ekstra-bolde og små gyveborer. Straks efter kom så Gierlin med deres Kickout, endnu en moderne up-to-date Breakout og siden har strømmen fortsat. Seneste i rækken af nyt-komne Breakout-kloner er den moderne times er **Trax** fra Cascade. Og man spørger jo sig selv: Hvad skal det her gøre godt for? Iage ind i man for set nærmere på selve spillet og finder ud af, at det faktisk er det tunge.

Fæst og fremmest har **Trax** sit eget indbyggede construction kit, så hvis du bliver træt af de 64 færdiglavede skærme, kan du designe din helt egen!



Grafikken er tydelig og farverne godt valgt. Og så har du mulighed for at styre mere end et bær, lækkert, hvis det skal gå stærkt. Og en smukt lille detalje, der lige gør det der ekstra pift, der gør **Trax** til lidt særligt.

Vælger du at spille two-player, skal du vide, at det går vildt for sig. I spillet nemlig ikke altid som hold, men kan godt være modstandere. Og som en skurrer hinte, bytter i med regelmæssige mellemrum bær, så hold godt øje med skærmen. Det er ikke altid til at følge med i hvem, der styrer hvad og hvor henne. Der sker noget i **Trax**. Og du ved aldrig hvad...!

Duffy

Grafik	★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(*)



## SUPERLAD ACTION

Du spiller rollen som lejtner Henry, der skal bane en bål planet for den djævelske Bazoo. Den væn ger det ud for partneren lejtner Sanders.

Opgiven udføres samarbejds med en pige-stak to-mands vendetta mod alt, hvad der rører sig.

Planeten består af 16 horisontalt scrolende biggnænde med en af tre forudspecifiserede særhedsgrader.

Som sædvanlig har man mulighed for at skibe sit vækstrim ud til noget bedre undervejs. Mulighederne er hastighed og/med, træveds skyd, bål gun (skyder i tre forskellige retninger), mega bazooka launcher og det ultimative stykke hardware, Den automatiske laserkanon.

Det er endvidere muligt at opsamle alpha og beta-stråler, og bonuskaraktererne ko, tænde og jordbær?!

Men lad dig ikke styde af det næsten 100% ordnære shoot 'em up plot. Det vilke være røblende forkert at kalde **Side Arms** noget så pænt som ordinært eller gennemsnitligt. Grafikken i **Side Arms** er absolut ikke noget at skrive hjem om til andet end en VIC20 med nogle få Kb RAM. Spilets baggrund og game-play er en rettidig dårlig gengældelse.

Afveksling i fjendenes taktik er et ikke-ekskluderende begreb.

Lyden er en stor vittighed.

Sådt, men ikke mindst, har programmererne "glemt" en masse ting fra det rigtige **Side Arms** i konverteringen.

**Side Arms** vinder præsien som dette nummerets mest rødselsfulde fuldprøgsme. Køb det og del!

Morten

Grafik	★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	
Pris/kvalitet	NEJ

# VAMPYR-IMPERIET

Beh, sagde det!

Er du til vampyrer og andre utrygkelige demoner, ja så er der Bingo at hente her. I **Vampire's Empire** fra tyske MagiBynes spiller du rollen som vampyrgrubsten Van Helbing, hvis opgave det er at udforske disse dejlige vampyrer og demoner.

I en gammel bog om vampyrer har du læst, at der findes et hav af forskellige arter af vampyrer. Nogle med kæmpeshovuder, der flyder sig over at skræmme uskyldige hule-væddere ved at råbe uanstændige ord og lege vindmøller, kvindelige demoner, der er klædt i... ja, det bare ingenting, som vader rundt i huler og grotter og viser deres store... øøhhmm, seværdigheder frem og jeg kunne blive ved. I **Vampire's Empire** er der masser af farer og ikke mindst frotstelser som en efterforsker må stå ansigt til.

Det eneste, du sådan virkelig kan gøre for at redde skindet, er at hænge hvidt op i rum eller gange. Det vil stoppe de overnatunge, og kaster du et bundt og rammer et af bæsteme... amen!



# SOFT check

# SOFT check

## KRYPTISK NEJ-TAK SPIL

Vi her før her på Check-ødemes ærmedt "Blockbusters", en kopi af Trivial Pursuit og et slags gætte-spil med Englands svar på Otto Lesner's digitaliseret udgave på skærmen. Firmaet, der stod bag Blockbusters-spillet, er TV Games og de har specialiseret sig i kun at udgive computerspil, der opnede sig i bygget over engelske fjernsyns-quizer forældrene husmødre og andre Erling Burdgaard fans.

Og hold ud fast. Nummer to i rækken er kommet. Det er **The Krypton Factor**, en øket sag, der overgår Blockbusters i sin søgen efter det middermålige.

**Krypton Factor** er naturligvis også en TV-quiz fra England. Deres Tester har aldrig set programmet, men tør alligevel godt sige, at det ikke kan være meget ved, i hvert fald ikke med den computerudgave, TV Games har præsteret.

Det eneste fede ved spillet er en smart fotografieret forside og så kassetabundet, som du vel altid kan være meget ved, i hvert fald ikke med den computerudgave, TV Games har præsteret.

Må, men til kæmpe. I spillet starter du med at se nogle tal, som efter kort tid forsvinder. Tallene skal du huske, så du kan arrangere dem i rækkefølge.

Når det er gjort, kommer Karl Kedeleg's Iverret og viser en lille "tegnefilm" to gange. Du skal finde fejlen mellem de to film. Dyrt nok, og givet.

Meste levende billede er noget med farver, men her gav underbegnede ganske enkelt op, ikke fordi det var svært, men fordi det var så dyrt elendigt. Tænk at nogle vil være beredte at lokke penge fra folk på denne måde...

TV Games, shame on you.

Men selvfølgelig skal der mere end et almindeligt hvidlag til at stoppe det frygteligste af alt! Ja, du gættede rigtigt, jeg taler om den grafiske Grev Dracula, hvor end ikke kan beskrive den uhygge, han spreder. Den eneste måde, hvor du kan sætte hans rødt i laser er, at vise ham dagens lys. Heldigvis er du udstyret med nogle spejle og en krydstalke, og hvis du ellers er snedig nok, kan du lede en lysstråle ned i de dybeste huller i hans underjordiske nge, og fjerne dette forfærdelige monstret fra jordens overflade.

Grafik, lyd og action er i top, og der mangler ikke uhygge.

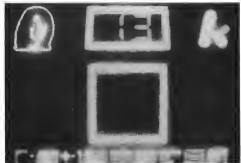
Nu er du advare!

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslen	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(*)

Duffy

Grafik	★★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslen	★★
Pris/kvalitet	★



## MINI ER MIN BEDSTE VEN...

Siden, Svend Palle: Hvis du måtte give op over for Leaderboard Golf og alle de andre svenske Golf-spil, er der nu kommet et spil, hvor du også kan være med - **Mini-Putt!**

**Mini-Putt** er en computerudgave af mini-golf som du kender det fra diverse afmærkede computerpladser og baghaver til lunede morer. Her er hverken caddies eller store grønne baner, istedet er der asfalt og små kopper af hollandske møbler med strandskaller og hele gøjemøjet, Hvabaha!

Alligevel er det meget hyggeligt alltsammen. Man kan ikke sige sig fri fra den formerlighed af, at Electronic Arts og Accolade har forsøgt at ride med på bølgen af populære golf-spil, men så stemt er det de ikke **Mini-Putt** ikke ikke på gænnen og er faktisk meget skægt at spille - som i det virkelige liv er der nemlig små obskure forhindringer rundt omkring.

De kan vælge mellem fire forskellige baner, alle med de standard 9 huller: Basemø, bedder Deluxe, Classic, Traditional og Challenge, hvor sidstnævnte er den sværeste og Classic nok vil betale de fleste på grund af sin gode grafik og gameplay. Hvad vi har af forhindringer i Classic? Svingende elefant-horn, hollandske vindmøller, små propæder, en lille borg, ruffærgen Columbia og den legendariske "kanoe", der selv skyder bolden i hullet dig. Og spillet så bred til.

Så hvad er der mere at sige, andet end, at har du hverken stil, klasse, ransau eller cash til noget golf, er mini-golf jo dig. Og så er **Mini-Putt** spillet.

Grafikken er lidt prolet, men lyd og "følel" er helt som det skal være (selvom vi altså ikke snakker Leaderboard-standard her).

**Mini-Putt** er computer-golfspillet for den anden halvdel af Danmarks befolkning

Duffy

Grafik	★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslen	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

# VIND 50 SPIL OG 50 T-SHIRTS

Gang i os igen. It's competition time, og rolig nu, der er præmier nok, så du bliver ikke snydt. Denne gang er der nemlig 50 T-shirts og 50 rødtte action-spil på vinkel. Send ind og vind.

Varme lege nu fra Electronic Arts i USA'er "Formula One", et spil, hvor stem - jokal udgør tykkede sømmet i bund på en rig lide racer og motorbrøt anspændte. Det er det, der handler om, når de bender og motorbrøt anspændte. Du kan få drønge motorbrøt. Og nu kan du selv være den computer sker - talaks: være den computer og det SOFT (couldn't live without it, eh?).

**Sådan vinder du**  
For at vinde, skal du selv af at klare lide på computeren, for spillet har du jo ikke endes høj, for en pen og jeg med på vores private baner.  
Fordi den nøjagtige vej fra start til slut, lig hese koponen ud og vind din ind, så den er redaktionen itende senest 28. maj 88. Er du vinder, så er du automatisk er du automatisk med i finalen, hvor skæne Annette træcker ud 100 vindere. 50 vinder et spil 50 T-shirts.  
Er du ready to en omgang action? Har, pane, kari  
**Rasmus Korkelægt  
Korsbansen**

Så er det Formula One spil og T-shirts er det 50 rødtte.



## VÆR MED OG VIND!

Wroomom! Drej nøglen og hop ind i de racer. Plus den KORTE STE vej fra start til mål, så er du automatisk hurt ind i finalen om 50 ultrarødtte Formula One spil og 50 T-shirts.

Send koponen ind senest 28. maj '88 til:  
SOFT  
Ats. Wroom, wroom  
St. Kongensgade 72  
1264 Koh. K.

Hvis jeg vinder et spil, skal det være til følgende computer:  
 \_\_\_\_\_ Amiga \_\_\_\_\_ Commodore 64/128 \_\_\_\_\_ Amstrad  
 Hvis jeg vinder T-shirt, skal størrelsen være:  
 \_\_\_\_\_ Small \_\_\_\_\_ Medium \_\_\_\_\_ Large  
 Navn: \_\_\_\_\_ Alder: \_\_\_\_\_  
 Adresse: \_\_\_\_\_  
 Post nr./by: \_\_\_\_\_

# SOFT check

## EN BRAV STJERNE

I de gamle John Wayne-westerns er det en fast regel at helten ALTHO mindst en gang skal sige "Hands up" til en bødde. Sådan er det bare og sådan skal det blive ved med at være.

Men hvis du ser John Wayne film over tysk TV, siger han ikke "Hands up", men "Hände hoch". Og det er faktisk Årsag? I Tyskland synkroniseres alle udenlandske film, så vestlyse skuespillere indspiler den tyske tekst oveni filmens lydspor og folk på den måde slipper for undertekster. Det er altså meget godt, bare ikke i en Wayne-western. Her SKAL helten nemlig sige "Hands up", ellers er det ligesom ikke det samme. Og du sidder tilbage med en underlig smag i munden af at være gløt gåp af et eller andet udelemlert.

Lidt på samme måde har du det, når du har spillet **Bravestarr** fra US Golds nye underafdeling "GD".

Spillet er sådan set OK, for der er da, hvad der skal være. Lyd, grafik og alt det sjæld er derintet at udsætte på. Alligevel er der et eller andet galt - det er på en måde ikke et særligt godt spil.

Du er en cowboy kaldet Tex Hex, der regner på en klode i det ydre rum i en fjern fremtid verden. Stedet hedder New Texas og her er masser af skurke. En af dem, Stampede, er din bds og han er ekstra stor-alm. Han har nemlig kidnappet en rum-indvæner ved navn Shamen, som det er dit job at redde. Og hvis du synes, det lyder som en tynd kop kakao, ja, så vent til du har loadet gamet end.

I **Bravestarr** skal du på udvalgte steder samle nogle bestemte clues, der altså sammen kan give dig en ide om, hvor Shamen holdes skjult. Du har nu dage at redde Shamen på. Og så går den vilde skattejagt ellers, for du er bevæbnet med spao-sekspalbere og noget så vidt som en raket-saddel! Ja, man tror det er løgn, men det her er ikke første april og programmøren bag er en mand totalt blynd for humor - han mener det her alvorligt, hvilket næsten er det mest særgælige ved **Bravestarr**.

Spillet er en markværdig blanding af strategi og arcade-action, men ingen af sektionerne er rigtig finpolerede. Og så har spillet set sig mellem to stole. Det er tværet et rumspil

eller et western-spil med cowboydere og indgyllar.  
Som sagt. Her er et velprogrammeret spil uden egentlige mangler, men alligevel er det måske på en måde. Du sidder tilbage med samme fornemmelse, som når en drævend John Wayne lige har råbt "Hände Hoch" til en desperato.

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★(★)



## EN TABER, DER VINDER

Læs lige overskriften igen. Jo, det er god nok - her er et rigtig taber-spil, der alligevel vinder ved at være en kag.

Spillet er fra Marbach og hedder **Nigel Mansells Grand Prix**. Vi har før omtalt det på PLUS-sideen, men nu er den endelige version altså klar.

Som de sportsinteresserede lyttere vil vide, er Nigel Mansell lidt af en helt i sportskontorpolit. Han kører en nå-formel 1 (D) i Canon Honda Williams holdet og var bare SÅ hurtig på at blive verdensmester så det. Desværre klæde han ikke skøttere, og det var jo lidt af en bummer for Marbach, som sikker kunne have solgt mange **Nigel Mansells Grand Prix** bare på nævnet.

Navel, de skal nok sælge helt pænt af spillet alligevel. For selv om Nigel Mansell på en vid er lidt af en taber, er selve computerspillet en klokkeklar vinder. Den går rent ind på skærmen. Her er et spil, der er en værdig efterfølger til gode gamle "Rev".

Hvis du ikke havde gættet det (men det havde du jo selvfølgelig) er **Nigel Mansells Grand Prix** et racerbil-spil, komplet med tredimensionelle baner og masser af instrumenter foruden på skærmen.

Der er alt skøtten baner, alle er pæne og scroller realistisk. Naturlyset er bare mere magen til dem i virkeligheden, så du kan rent faktisk tage bare turen fra Brasilia til Japan eller Monaco og Detroit.

Af instrumenter er der nok at holde rede på. Lige fra de mere almindelige som f.eks. ohe-temperatur, brændstofmåler, omdrejnings-

tæller, kølevendtemperatur og gearstangsvælgeren til de mere specielle som turbo-boost-måler og temperaturen i turbo-laderen.

Instrumenterne er med til at gøre det hele langt mere realistisk. Det her virker nemlig som langt mere end bare et racerbil-spil, hvor det gælder om at komme frem - det er dernæst naturligvis også noget med, men her skal du desuden bruge knoppen en smule, ikke så. Og altså men noget, der gør Nigel Mansell til en klar vinder på datafronten.

Her er af et de hurtige spil. Spring på inden det er for sent.

Duffy

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

## VI DYKKER DYBT

Bløb, bløb. Så er det tid til et dyk i den svenske skærgård. Vi skal på undervandspatrulje og det sætter Epya for med deres seneste **Subtattle Simulator**.

Hvis du kan udtåle vand vil du vide, at navnet hentyder til, at spillet handler om kamp under vandet. Og det er ikke et lille gask med anden tykkelse i badekarret, nej, her snakker vi kong på kniven overalt i verdenshavene. Og sålone er nogle af verdens mest avancerede mestere ubåde.

Du er kaptajn på en af disse ubåde. I starten kan du vælge mellem at træne eller gå på en af de sjove "special missions", hvor du kan komme ud for bl.a. at skulle samle faldskærmssejler på en ø, hvor der ligger lands-arts hjemmelige agenter på fjendens rigt med om natten. Selvfølgelig kan du også bo- re vælge at sejle, men det er ikke så lig- som det lyder, for der er jo kong, og så gælder det om først og fremmest at overleve.

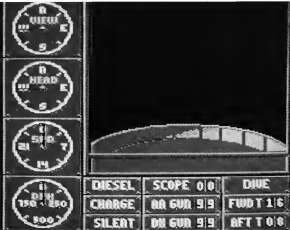
Hvor du kan sejle? Bredt Seilshavet, Antarktis eller Nordhavet. Det er også nok, for hvert sted har sine særlige kendetegn og tag, man skal passe på.

Og så kommer vi ellers til de mange minus-

er. Grafikken er klamret og yderst unøjagtig. Du kan risikere at se dig selv på oversigtkortet i







en position, hvor du sejler midt inde på land eller endnu værre. Gå ikke væk på en fjendtlig krydser.

Styringen er også helt af Årtus til. Den er svær og unøjagtig, ligesom bremingen er helt forvært - du ved ikke, om du har sejlet i 10 minutter eller to timer, for computeren skifter hele tiden selv tidsystemet. Det er umuligt at følge med i.

Af en ubåds-simulator lover **Subtattle Simulator** godt, men kan ikke holde, hvad den lover. I praksis er programmet en knold, for der er gået så mange ting, at man kunne have ham medbragt for ikke at have læret spillet færdigt. Det virker meget ufærdigt, men en opnåelse til Epyx afslørede, at det rent faktisk var det færdige spil, de havde sendt os til test. Og hvis det kan passe, ja så Undgå **Subtattle Simulator**. Desværre.

#### Dufty

Grafik	★★
Lyd	★★
Action	★★
Fængselsde	★
Pris/kvalitet	★★



## SKYDEGLAD HELT

Vi er i New York City anno 1960. Den nye Miboo planlægger at erobre verden. Rolling Thunder, en superhjemmelig underafdeling af WCPO (World Crime Police Organization) er naturligvis tvunget til at gribe ind. Det bliver til en afveksling en kvindelig agent, som skal infiltrere den farlige sammensværgelse.

Men dybt nede i Geldra's underjordiske hovedkvarter går det galt. Agenten bliver taget til fange, inden skurkenes planer er forpurret.

WCPO bliver tvunget til at sende styrkens bedste mand.

En mand, der er så tophjemmelig, at hans chefer alene har hørt rygter om hans bedrifter og kodenavnet Albatross.

Dermed er teaterbøppet rullet til side for **Rolling Thunder**, en af disse års hadet dyre-øse spillemaskineskonser.

Som Albatross har du to niveauer i den underjordiske hule og en hulens masse vægter at passere, før Geldra's hær er besjnet. I kommandocentret må du udkæmpe den endelige duell om verdensherredømmet (og en eventuel lønforhøjelse fra WCPO) med Miboo. Undværs er Albatross' største problem ganske givet de begrænsede ammunitionsbemærkninger.

Hvis Albatross løber tør for ammunition, må han alene sætte sin lid til selvforskottalenem, der ikke er mange tomme patronhylstre værd mod skurkenes maskingeværer. Til alt held ligger der ammunitiondepoter skjult rundt om i undergrundskompleksets mange rum.

**Rolling Thunder** skulle egentlig være et hurtig-reaktionsshoot'em up, hvor man virkelig er nødt til at planlægge sine skridt, hvis man skal bevare noget håb om overlevelse. Ideen er, at man skal hoppe til og fra balkonerne, undgå nærkamp, spare på kuglene og være opmærksom på skurkene, der dukker pludseligt frem fra et andet rum.

Men så langt når du aldrig før du er faldet i søvn.

Grafik og animation er alt for "bløkket", og der er ikke meget som tyder på, at der skulle være nogen som helst tiltrækning til at holde dig bundet over længere tid.

**Rolling Thunder** er med andre ord meget skuffende sammenlignet med spillemaskinens hurtig-ruddende platformaction, der har bragt ikke så få svejperler frem på verdens spillemaskinesgamers.

Der er ganske enkelt ikke gang nok i CBS-vejsenen af spillet.

#### Morten

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★★
Tiltrækning	★★
Pris/kvalitet	★★

# SOFT cheap

I "El Cheapos" ser Data-Duffy nærmere på billigspilene, de såkaldte "budget games" til 30-40 kr. This time er der relanceret flere af de tidligere fuldprisspil!



## FILMHIT SOM BILLIGSPIL

**Ghostbusters (Master-tronic)**

If there's something wrong, and it don't look good - who are you gonna call? GHOSTBUSTERS. Ja, drenge og piger. Nu er Ghostbusters endelig kommet som billigspil - til nogens glæde og andres forvirrelse.

For dem, som aldrig har hørt om Ghostbusters, går spillet kort og godt ud på, at du har åbnet din egen lille boks som spegeleesfanget, og allerede fra den første dag har målet at se ti. Wlaer, biblioteker og ho-

teller er nemlig spegelspejls juleboliger.

I starten af Ghostbusters skal du købe dit udstyr til dine spegelesagter for de 10.000 dollars, som du lige har lånt nede i din lokale bank. Det kommer man ikke langt med (medmindre du har SOFT's snyde-tilbage lige ved hånden), så du er tvunget til at vælge det billigste udstyr i starten. Noget af det udstyr, du har at vælge imellem, er energidetektorer, diverse sensorer og fire forskellige bityper.

Du skal dog passe på, at du ikke køber helt vidt ud, for noget udstyr får du faktisk rigtig brug for senere i spillet, mens spegelesfælder og læseretingspister er obligatorisk grej for guttermænd.

Når du så har købt bagen ud af bukserne, kan den vilde skatteagt endelig begynde.

Det første du skal gøre, er at kigge på et kort, som viser byen i fagleperspektiv.

Når et af husene begynder at blinke rødt, betyder det, at det er hjemmegt og så gældes det om at finde den korteste vej til huset ved at bruge din vej og fra din base til huset.

Herefter skifter skærmbeholdet over til en motorvej, og her du valgt en omvej ved et uheld, vil det føles en evighed at nå frem til dit mål. Er du for langsom, ja så kan det ske, at spegelsættet er forsvundet når du kommer frem, og du har dermed tabt din indtjeningsmulighed.

Når du dermed hurtigt frem, skifter skærmen fra motortegen til det hjemmets hus, og nu kan jagen begynde.

Du starter med at placere din fælde i midten af skærmen, og ved hjælp af din laser, skal du nu "indzoome" spegelsættet. Når spegelsættet er lige henover fælden, gældes det så at udslæ fælden og går alt godt, er du en rigtig Ghostbusters. Mestykket det hele, vil spegelsættet smadre dig og dine mænd, og du vil få at vide at den syntetiske stemme, at du er blevet til spegeles sæde, og at du bliver nødt til at vende tilbage til din hovedbase for at hente en ny besættning, hvilket tager tid.

Tiden er din største fjende. Er du for langsom, vil du lynhurtig få MEGET travlt med at udrydde spegeleserne, og kommer der for mange, ja så får du besøg

af en kæmpe Teddybarnse, som sangeithen hopper rundt på byens huse, og hvem tror du skal betale for de skader? Rigtigt: dig, min ven. Sker det, at din kassebeholdning kommer under fysepunktet, så ryger du i Ribers Kreditoplysning, og du er færdig som direktør for dit spegelesudryddelsesfirma og ude af dansk politik, hvemmod hvis du bare tjener kassen, ja så har du råd til at investere i mere og bedre udstyr. Det bedste ved Ghostbusters fra Activision er helt klar melodien, som går rent ind i ansenegen. Grafikken er heller ikke helt tosset, men kunne måske nok være lidt mere veksellende. Spillet er såmen ganske morsom, men jeg foretrak nu alligevel at lege filmen. ★★ ★★ (jaba-daba-daa)

## IKKE JUST FÆNGSLENDE Knuckle Busters (Ricochet)

Det liv som fængselsvagt hænger så langt ud af halser. Duer faktisk blevet så træt af det, at du selv flygter fra anstalten. Efter at have smadret fængslets hovedcomputer, som viser sig at være en tidsanstillt bombe, begynder du dig ud på den farefulde færd, som består i, at du skal undgå fængselsvagterne, mens du flygter over fængslets mure, ud af en by etc. - alt 5 zoner.

Spillet er ganske morsomt - ha, ha, - og jeg tør roligt sige, at det ikke er det rene barnemad - heller ikke for de øvede. Det tog mig en aftefnelsesvis tid at finde ud af fængselsgården. Nå, men spillet starter i fængselsgården, hvor du skal åbne nogle kasser og tænder i bål om at finde nogle nøgler til en række aflåste døre. Visse kasser indeholder dog minnekassetter, mens andre kun gir i ekstragænde, slagkraft og liv. Din største fjende er tiden (du har 15 minutter til at

finde alle nøglerne, slippe ud af fængselsgården og nå byen, inden bomben springer) og din energibeholdning. Sidstnævnte bruger du kraftigt af, når du kommer i kamp med en af vagterne. Nogle vagter er meget svære at slå ud, mens andre er ligetil at lave til omelet.

Umsidelbart lyder det måske som et af de mere almindelige spil, og det er det også i længden! Lad for ensformigt efter man sies.

Grafikken er til gengæld flot og (uden egentlig) osk, men efter at have hørt på den i timer, vil du sikkert skruer ned for fjernsynet - hvis du da stadig er ved dine fulde fem.

★★★

## SKATE GODT

**Skate Rock (Ricochet)**  
Er du skateboardnerken, ja så er der kun en ting at gøre, og det er at finde den nærmeste computerforretning og købe Skate Rock fra Ricochet. Spillet går nemlig kun ud på en ting. Op på bræddet, fuld drøn på drengen og fæng 8 fag - imens du undgår alle mulige og umulige former for forhindringer. Du skal skatte dig gennem 10 baner - og der er nok at se på undervejs. Den første bane, som foregår i en story, er bare pærelt (når man har prøvet spillet 8-9 gange), men så begynder det at kræve omhu.

Forhindringerne bliver sværere og sværere og der kommer hele tiden flere. F.eks. skal du undgå at støde ind i modkørende biler, andre skateboards, basker, basker, hund, simbarok, fide mænd, modkø, små børn og ja, jeg kan blive ved.

Du bliver ikke træt af spillet lige med det samme, eftersom det er utrolig afvekslende. Når du har lært vognen byen, skal du køre over en bro, som er under renovation, og her gennemser jeg, at du vil få problemer, hvis du har for meget fart på.

Er du færdig med en bane, når du har samlet 8 fag op indeni er en given tid

Overskuder du tiden (fra 4-1 minut) kan du godt pakke sammen og gå hjem og sove brandlænt ud. Udover tiden har du kun 4 skateboards til at gennemføre en bane med Nævre de fæls ind i en bil, mister du en af dine skateboards, og mister du alle dine skateboards - ganske ngbg, så er du færdig. Den/de resterende tid og skateboards vil efter hver bane blive omregnet til point, og oprår du ngbg mange point, er du måske heldig at komme på high-scorelisten.

Grafikken falder lige i min smag - lækre tegninger, fed scrolling og nye ting hele tiden. Musikken er heller ikke værst - af computermusik til værel! Det du skal tænke på - og det er som sagt ikke for alle - er, at styre dit skateboard til højre/venstre/accelerere/bremse/hoppe. Den eneste dårlige bemærkning jeg har til Skate Rock er den værnst, der går fra slutningen af en bane og til starten af den næste. Den kunne godt have været kortet drøbt ned, så man ikke konstant sidder og trykker på FIRE i sin lever.

★★★★★  
(Cremlt de geden - sådan gøres det!)

## INGEN NYSKABNING

### Sunburst (Hewson)

Her er spillet, som mangler originalitet, spænding og afveksling. Sunburst hedder det, og går ud på, at du skal redde vores sol, som er truet af sit rygt ondt solsystem.

Din opgave som kulfkaptajn er, at redde det gamle solsystem ved at pløkke det nye sender og sammenlæns du undgår kontakt med angribende aliens, som myldrer frem, når du kommer for tæt på det nye solsystem.

Der findes to former for aliens - nogle grønne, som bær på energi Rammer du disse frigives der nogle energipaketer, som du skal samle op hurtigt muligt, da de skrumper ind lidt efter lidt. Den anden type aliens er orange jægere. De er ikke dødelige, men ved kontakt med disse, vil du miste noget af din egen energi.

Til hver bane har du fire rumskibe og 50% energi, og hovedparten i dette spil er, at opnå 100% energi. Lykkes det, har du reddet det gamle solsystem, og det nye vil eksplodere. Herfter kommer du videre til næste bane, som går ud på det samme. Kommer du under 0% energi, er du en færdig kulfkaptajn.

Jo dygtigere du bliver, jo flere underlige skabninger vil der komme. Fæls kan du komme ud for, at det rumskib bliver usynligt i 10 sekunder, og så gælder det at udnytte denne situation bedst muligt. Endvidere kan du røvkøse at, med en kæmpe alien, sove i formens sig, hvis du slipper på den.

Udover at Sunburst fra Hewson er elendig på det betene, så er grafikken dårlig, lyden dårlig og actionmængden til at fælde i søvn af, og jeg kan kun råde de glade rumspiserekommer til at tænke sig om en ekstra gang.

## EN LILLE GRØN MAND

### Little Green Man (Bug-Byte)

Rolg, rolg nu - herer du. Rystende holdt jeg mit håndtræningsstykke i den ene hånd og skoddet i den anden. Mine øjne blev rødere og rødere og af min mund, mens computersens højtalere blev med et gentage med en gnis syntetisk stemme - BYE...

Måske tror du, at jeg er blevet sket - men her! kan jeg rolg svare, at det har jeg altid været. Naah, grunden til ovennævnte er helt klar - Little Green Man er alt for svært. På planeten Blue Pipe er kongen blevet fanget af

nogle slemme forbrydere. Heldigvis lykkes det for ham, at komme væk fra fængselsleiren, højlykke et rumskib og styre ned over Jendisk terræne.

(Dg her skal du så tænke på brømløden til Superman.) Træt, træde Du kommer heldigvis ind i bålet og kan høre denne stakkels grønne mand hjem til sit hjemland, hvor hans folk venter spændt. Meeen det er ikke det, for du skal finde nogle energipaketer og medbringe noget energi (logisk), hvorefter du på et tidspunkt vil komme til et kontrolpanel. Via dette og din energi, vil du få et rumskib til din hjælp, og nu tror du måske, at så er den sappe sippet op.

Maa, for nu skal du nemlig til at kæmpe mod flyvende aliens og andre underlige skabninger/ting, som er sendt afsted fra fjenden for at udrydde dig. Det hele lyder måske bare så enkelt, men tilbage til mine symptomer. På den søgflude vej til det rumskib, skal du springe over en hel masse huller, og her drøjer det sig ikke om millimeters nøjagtighed, men dømmet om millimeters nøjagtighed.

Der du, jo så kan du godt starte forfra, og det er f. irtterende, hvis du netop har indsamlet nok energi til dit rumskib, for dette taler du, hvis du dør. Det eneste positive er, at der du efter at have klarer bane 1 og er nået til midten af bane 2, ryger du kun tilbage til starten af bane 2. Dog skal du gå tilbage til bane 1's energipaket og samle energi op, og der du her, ja så vil du formodentlig kunne gå 64'eren ind i fjernsynet.

Den anden negative ting, jeg har til den grønne mand er, at han er meget svær at styre. Når dette er sagt, og min puls er blevet normal igen, så har jeg kun tilbage at sige, at spillet har nogle virkelig fede grafiske og en helvedes irriterende lyd.

Action er der såmen nok af, måske lidt for meget til mine nerver -

## PANIK I KLOAKEN

### Scumball (Buildog)

Næste spil i rækken er Scumball fra Buildog, og her skal du styre L.L.N.D.A. igennem et mædydt kæmpeløak. Hæd du nu tror, at LINDA er en køn fritte, kan du godt tro om igen. Hun er nemlig navnet på den sidste nye specialkonstruerede læseren, et rigtig drøbnstrument når det drejer sig om at udrydde små lade kloakmidler.

Din opgave er at gude LINDA igennem et større kloaksystem med udrydder alt, hvad der kommer i din vej indser 8 granater, som ligger spredt rundt omkring. Når du har samlet granaterne, skal du skynde dig at finde noget gnet slim - slurppp og springe det hele i stumper og stykker.

Kommer du i intet kontakt med nogen af de fermtatte midler, vil du enten døde, eller miste noget af din energi.

Selve spillet er i sig selv ingen nyskabning, men det væste af det hele er manglen på informationer, når det drejer sig om de skabninger, man stæder på undervejs. Nogen er nemlig fjættige, mens andre går en fed bonus osv. At skiere forskel på en granat og en anden underlig tingst, fandt jeg ligeså svært som at finde hø i en nålstat (Dårlig grafik!) Men hvis man har spillet Scumball igennem et par hundrede gange, så vil du måske nok finde ud af, hvad der er hvad og hvorfor, men det gad jeg altså ikke.

Grafikken er dårlig og lyden hæslig, og actionmængden laaengtrukken i sangden.

★★

## FARVEL RAMBO!

### Star Soldier (Bug Byte)

Her er spillet som virkelig siger spor 2 til sit, hvad du har medt tidligere af krigsspil. Med fart, tempo, lot

### Sådan bedømmer Duffy:

★ Undgå dette spil for enhver pris!

★★ Dårligt, selv på tilbud!

★★★ Godt, værd at overveje til prisen.

★★★★ Fuld valuta for pengene og mere til, køb det!

★★★★★ Simpelt hen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldpris-gamelt!

# SOFT cheap

strategi og hjeme har du mulighed for at køre din egen lille private anmædning. Spillet hedder Star Soldier og går ud på, at du skal kæmpe dig vej gennem en krigshærgede land, hvor du konstant bliver mødt af bemonster og fjendens soldater, som kun ønsker en ting: DØ OVER INDTRÆNGEREN. Men før du får lov til at komme ud på krigsfeltet, skal du vælge hvilken våbentype, ammunition og rang du ønsker at til med dig i din guerillakrig. Men ligesom spejlses-fælder koster penge, ja så gør krigsmateriale og rang det også. Og med 2.000 \$ i

lønnehænge, bliver du nødt til at starte som mængde af en pistol eller maskinpistol og lidt ammunition. Herefter er det ud i feltet og kæmpe dig vej gennem til fjendens base. Lykkes det dig at klare baren, får du en dase, idt efter hvor mange soldater du har røkket. Dazeren skal du bruge til at købe nye våben, ammunition eller en højere rang. Med en højere rang har du mulighed for at score flere penge og med flere penge har du mulighed for at skaffe dit våben ud til et endnu mere professionelt. På den anden side har du større chance for at overleve med mere ammunition i krigszonen, så hvad gør man så?? Ikke nok med at du skal lege soldat, ja så skal du altså også lege bærner. Der er helt 95 bærer at dreje gennem - nok til at underholde dig de første 50 år. På din vej gennem det

krigshærgede land, vil du møde en enorm bank af soldater, bliver du skudt, mister du energi af din energi, og slipper den op er du færdig (ingen flyet, vel?). Men skyder du dem som i soldat, kan du være heldig at han efterlader et par dollar, lidt energi eller ammunition, og er du hurtig nok, kan du score dette eller i modsat fald op. Såvelhedsgraden stiger naturligvis efter hver bane (der vil komme flere forhindringer i form af mudderbunker, kanoner, bunkers osv.), og du får lyst hurtig brug for det mest avancerede våben, og to tons ammunition såsom dynamit, smarte bomber osv. Er du en kryster, har du mulighed for retræte, og det vil du måske få brug for i starten. Star Soldier er simpelthen spillet, som slår alt og alle Rambo, Starcoke Bill, og hvad de allesammen nu hedder. Her kæmper du virkelig for din ære, dine point og ikke

mødt for penge. Grafikken er tydelig og liden mere jern, og min sidste bemærkning er: Køb det før du når bil det: ★★★★★

## KLAR, PARAT, SKYD

**Provier (Mastertronix)**  
Nej, nej, det er ikke Claus Tokkes spektakulære krigsshow om fredagen, men det er det navn på Mastertronix' sidste nye krigsspil. Vi skruer tiden frem til år 2150, hvor der netop er påbegyndt en kæmpelig mellemplanen Ferantoo og den onde planet Periduzians. Provier er navnet på et Northall Q15-C rumskib, som er en kombination mellem en helikopter og en jetager. Den er udstyret med det bedste militære udstyr som missiler og våben-computer. Din opgave er at uddykke alle fjendens tanks, fly, luftskibsbåde og til sidst

selve moderskibet. Provier har fire forskellige modstyler: Et langtrækkende og korttrækkende luft-til-luft missil og et langtrækkende og et korttrækkende luft-til-jord missil. Herudover har du mulighed for at følge fjenden via din radarsonar og til høre for den, kun se din position og til vrøstet dit energiforbrug. Provier er en nypag god mixtur af Gunship Hævs du ikke har råd til at købe Gunship, er Provier det bedste alternativ, når vi snakker billige spil. Det er et spil, som tager en hel del tid at sætte sig ind i, dels pga. du både skal bruge keyboard og joystick, og fordi du skal kende de forskellige engelske udtryk for voldsstyrke, energiforbrug osv. Grafik såvel som lyd er i top og når du har lært spillet 100% af kende, vil du få mange hyggelige stunder til at gå med Provier ★★★★★ (og så er der BINGO)

- Disketter 5,25" DSDD pr. stk. **3,50**
- 3,50" DSDD pr. stk. **10,95**
- Diskette-box 5,25" Disk-box incl. lås **95,95**
- 3,50" Disk-box **98,95**
- Joysticks Switch Joy **114,95**
- Free 1 **114,95**
- Joy Card **98,95**
- Printer Star LC-10 **2930,00**
- Citizen 120D **2318,00**
- Interface til Star LC-10 **495,00**

Priser er incl. moms og excl. fragt.

**A.M. Elektronik**  
Tlf. 06 44 15 40

**C.F. Data**  
Tlf. 07 15 45 72

\*\*\*\*\*  
**LEJ PROGRAMMER**

for 16-30 kr. i 10 dage.  
Til: COMMODE 64/128  
SPECTRUM ARISTAR OL AYARI

- \* Prt leje af 1. program
- \* 100vis af programmer
- \* Ingen leje/abonnement
- \* Katalog

\*\*\*\*\*

- \* SPIL
- \* DATAER & SPROG
- \* TESTPROGRAMMING
- \* UDVALGTE

BLV ORIGINAL PROGRAMMER MED FULD DOCUMENTATION

BLV LANER FOR 70 KR.  
Vedlig. betalt el. indbet. på giro 2 36 56 50  
Vi sender gratis katalog

NAVN: \_\_\_\_\_  
ADRESSE: \_\_\_\_\_

COEKSTER: \_\_\_\_\_

SOFTWARE LIBRARY  
PEDER LERKESVOLD 33  
2300 ABERHAVN 5.

**LEJ PROGRAMMER**  
\*\*\*\*\*

**Strategi- Action- & Simulations-**

**SPIL** *af alle typer*

Rifling Thunder  
Chernobyl  
Top Fuel Challenge

Bangkok Knights  
4th & Inches  
Platoon  
Predator

Project: Stealth Fighter  
Airborne Ranger

Hunt for Red October  
ThunderChopper

Spillene er simulationer  
Priserne er nysgler:



Øl Kongevej 92  
1850 Friberg C  
01 31 75 25  
Geo 3585560

Køb ind - Ring - Skriv -  
Postordre til hele landet

**"EXPERT" modul C 64/128**

Det nye SUPER CRACKER modul, som "krækker" næsten alle programmer - både leg og disk. EXPERT modulet skal ikke bruges når du senere skal lade det "brænde" (program med EXPERT modulet leveres med en vaffel diskette, der helt uden problemer. Din EXPERT bliver derfor stadig klar gennem).  
DANSK vejledning kr. **478,00**

**"SUPER 5 TURBO"**

Model til 64 C 64/128  
Her er alt det turbo, du har brug for på et lille Intelochip.  
Diskette (8 x hurtigere)  
Turboturbo 8 (10 x hurtigere)  
ABC 2, A31 (den bedste)  
ABC Flash v2.0 (den bedste til hånd til disk)  
Turboturbo V (mere og til 14 diskette)  
Bælekonk renoveret optager alle disketterne.  
Rustløs - ikke rustet - DANSK vejledning.  
Et dansk svælmeprodukt med 1 års garanti.  
KUN kr. **248,00**

**Log & Hobby**  
JERNHANEGADE 42  
Tlf. 06 25 10 58  
GRØ 2 43 12 03  
8600 BRØNSØ  
Ved bestilling afleveres gratis forsendelse. Postbetaling er 20,00.

## KRIGSSPIL FOR DE GALE

### Battle Valley (Hewson)

Ringen er netop overstøbt i Battle Valley og fredskor-trækten underskrevet. Alle kontrakterede missiler er blevet ødelagt - på nær to stykker, som er blevet besat af en gruppe ondskabsfulde terrormister, der har til hensigt at sprengte den vesteuropæiske verden i luften, medmindre deres

du skal ødelægge missilerne med.

Når du at bruge hele din ammunition, har du mulighed for at "flytte" og igen, når du kommer forbi en ammunitionbase.

Spillet i sig selv er ganske morsomt at spille, men den klart fedeste detalje ved spillet er, Grafikkon. Grafikkon er simpelthen råsværen, hvilket gør spillet endnu mere attraktivt at spille. Lyden er også ganske god, og der bliver

en virkning. Nogen laver f.eks. et hul i firkantene, andre sadder kun og holder sagt ved et felt, mens andre igen skutter fra at være et hul til en firkant og så fremdeles.

Hver bane har sine overvågnings- i form af alens og fejer.

Rollaround fra Mastertronics er en plat version af super-spillet Cosmic Causeway. Grafikkon og lyden er for svagtlynde og hør-hæmmede, men ideen er såmænd god nok.

★★

## DEN DRØMMENDE DROIDE

### Droid Dreams (Bug Byte)

Du er den drømmende droide CY, og din opgave i Droid Dreams er at slippe heksedret ud af det hæmskub, du sidder i.

På din vej skal du udrydde alle fjendtlige droider, gæve visse venlig droider nogle ting, og i nær vil du så modtage nogen andre ting, som du vil få brug for senere.

For at komme fra 1, del af spillet, til den næste, skal du forbi en port, og her får du brug for nogle af de ting, du gerne skulle have modtaget fra nogle af de venlige droider.

Undgå diverse elektroder og tikkende bomber, mens du holder øje med dine oliebeholdning, som langsomt vil blive brugt som tiden går. Du har en hel time til at gennemføre din mission, så du har forholdsvis god tid.

Droid Dreams er et hurtig-lydende arcade-spil med en hel del hurtig action.

Grafikkon og lyden er pæne, men i længden vil man helt sikkert blive træt af Droid Dreams.

★★(\*)

## FREMTIDEN ER OVER OS

### Ultimate Combat Mission (Mastertronics)

I del 21 af 21-ånderne fandt politiet på at samle alle kritiske på en kæmpe

platform lige over jordens overflade. Befolkningen var glade og tilfredse, men så en dag kom der en besked ind på politiets telefax om, at der var noget galt oppe på platformen. Mandros, som er en person, der består af syntetisk metal, elektroder, kul og blod, og hans ven Warmonger, som engang var vitte-soldat, men fandt ud af, at det var meget farligt at være beruset fremfor soldat, er undsluppet, og nu tror du måske, at din opgave er at plukke dem sønder og sammen, men nej!

Du skal nemlig hjælpe enten Warmonger eller Mandros med at slippe væk fra fængslet.

På din flugt fra platformen vil du blive mødt af hundredevis af vagtposter, som konstant forsøger at plukke dig ned eller kaste dig ud over platformens kant. Nogle gange kan du være heldig at skaffe dig en raket-gun, som udrydder 3-4 vagtposter af gangen, hvilket vil hjælpe dig med at holde dig i live 4-5 sekunder mere.

UCM er langtræet nemt. Ofte kan du vrikke helt håbløst, og med de få livdu har til at gennemføre din mission, vil du måske nok blive lidt træt af spillet.

Grafikkon er ikke nogen af råde humra for, og jeg fandt spillet lidt for enformigt og svært i længden.

★★(ST)

## TA' TO FOR SAMME PRIS

### Rockford/Back to Reality (Mastertronics)

Så er MAD-X på gaden. En ry serie spil, hvor de i bedste single-spil stil også har en 16-side med noget helt andet!

Første MAD-X udspil (X'er står for X'er) er når Rockford og Back to Reality. Her får du altså med andre ord to spil for et billig pris. Hvis du måske vil det helt fæntest, eller hva?

Nodeford, som du finder på side A, går ud på, at du skal samle en række gudemasker i en kæmpeby-

nit. Disse masker lægger imidlertid gerrt under en række sten, som vil begynde at ryge ned i hovedet på dig, hvis du er for langsom. Du skal samle ca. 50 gudemasker før du begynder hen til udgangen af labyrinten. Ikke nok med, at du skal undgå at få diverse sten i hovedet, ja så spiller du også på tid.

Prøver du at store en gudemasker, som ligger under 2 store sten, kan du godt vrikke færel til venstre, for din vægt mod 2 store sten svarer til en myre under en skyktraber. Du har dog mulighed for at flytte rundt på stenene med lidt knoklet, således at du fingere gudemasker, men det tar tid.

Jo bedre du bliver, jo flere forhindringer kommer der. Små levende mamer, oversvømmelse af gange og kortere tid gør spillet utroligt nervepirrende.

Jeg synes faktisk, at Rockford er et ganske skægt spil - lidt primitivt men skægt. Primitivt, fordi grafikkon og lyden er dybt godnat, og skægt fordi det kræver en del omtænke.

Så kom ikke og sig, at jeg ikke har advaret dig mod denne "klassiker".

★★★(\*)

På side B finder du Back to Reality, et ret talentløst spil, der går ud på, at du er færgen på et plørensagtigt sted, hvor du skal klare en test, som vil gøre menneskeligheden endnu mere kløge end de er i forenige. Missykes denne test, vil jorden blive til et stort sort hul. Herudo.

For at slippe ud af planeten, skal du først blive udsidelig, hvilket du bliver i det dybtik, du finder det rigtige mødel - et eller andet sted på planeten.

Handover vil du finde en række objekter, som du skal bruge rundt omkring på planeten.

Back To Reality er et meget kompliceret spil og instruktionserne er håbløse at finde ud af. Grafikkon og lyden er sådanne nøglenude, men personligt fandt jeg spillet at være markant dårligt. Plus historien mere end tynd.

★



terrortaktikkerne er blevet frigivet i Israel!

Du starter ud fra det hovedværter og dit mål er at nå de to missiler, som ligger et godt stykke fra hovedkvarteret. Task? To søm the mask!

Dette skal du nå inden nedskalling er nået til 0, ellers vil masserne blive aflyttet og verdene blive i fluter.

Mellem missilbaserne finder du en række vilben som f.eks. raketstødnere, småbunker, kanoner osv., som terrortarmene også har indtaget. Dette gør naturligvis dit job lidt sværere, men de fleste af disse våben kan udrydes.

dudt på en bunkre action i Battle Valley fra Hewson

★★★

## MINI COSMIC CAUSEWAY

### Rollaround (Mastertronics)

Pointen i dette spil er at samle en række færdige kors udenfor en given tidfrist - mens du undgår nærkontakt af fjendte gråd med angribende alens, huller og skæstær.

Ved hvert level er der 9 scener, hvor hver scene/ skæmbilside kan indeholde op til 100 individuelle firkanter.

Der er 9 forskellige typer firkanter, som f.eks. et blinkende felt, som er ret forlorte at passere, krydsede feltar (pointgivende) osv.

Ligesom der er en del firkanter, er der også et antal forskellige alens med hver



## KAMP I BOKSE- RINGEN

### ROCKY (SEGA)

Hvor mange har ikke set Rocky i biografen, og ønsket at man selv kunne blive lige så stor og stærk som dette muskelbunt. I, kære læsere må kunne forstå vor store glæde, da vi fandt ud af at jeg kunne blive selvstøtte Rocky hjemme i min egen dagligstue.

Du spiller altså den store Rocky der skal bokse sig vej mod titler og rigdom. I spillet må du inden hver omgang gennemføre et hårdt

træningsprogram, med enten sandsækken eller den berygtede "pærtsape". Din første match er mod Apollo som senere kommer til at blive en af dine gode venner. I mødes i et svedigt bokselokale i udkanten af Manhattan. Tilføje tallet til denne kamp er omkring et par hundrede, som alle er kommet for at se blod og atter blod, uækkert, ikk?

Hvis du vinder over Apollo kommer du til at møde andre himmel-dyge typer bl.a. den blonde Drago, som træner ved hjælp af stoffer og robotter.

Hvis du er rigtig dygtig kan du blive verdensmester, så kom igen.

★★★★



## USA KYST TIL KYST

### RAD RACER (NINTENDO)

Når de sidste solstråler forsvinder og det bliver mørkt, bliver du ude. Sammen med din nye superbil venner du på at konkurrence bagefter. Tværs over Amerika, fra vest til østlyst. Okay, du er klar til start! I Du kaster dig ned bag rattet og føler de enorme kræfter der ligger under motorhjelm. Du sætter i gear og ser de andre biler forsvinde i bølgebøjet.

Du har bestemt dig for at stille op på det berygtede tyggagammenhøj. Til dette formål har du købt en splinterny turbobil, som skal føre

dig igennem dette svare, men meget morsomme løb.

Bilen, som har en tophastighed på 350 kilometer i timen, kan klare alt. Komplexitet vejvæderlag, svære kurver... ja, den vil kan det hele. I indledningen af spillet kan du vælge mellem en 328 turbo eller en stor hvad P1 maskine.

Konkurrencen, der består af fire forskellige etaper, har forskellige sværhedsgrader. Man får hele tiden øvst tid på sig til hver etape. Denne tidsgrænse kan undertiden være svært at holde.

Landskabet, som hele tiden suzer forta, kan være alt lige fra det hvide hus i Washington, tørre økner, smukke natlandskaber der lyses op af enorme sigskrabere...

★★★★

# VINDUE MOD TV-VERDEN

*SOF* åbner et vindue mod den spændende verden af TV-spil - vores helt egen Johan Lindwall er ekspert i de små maskiner, der bare kan spille, spille og spille...

## KRIGS- HELTEN TRANSBOT

### TRANSBOT (SEGA)

Planeten Jorden har ligget i ruiner i flere tusinde år. Men nu har mennesker som tidligere har boet i rummet besluttet sig for at genopbygge Jorden til en bebodlig planet. Der findes dog et lille problem: På Jorden findes en gal magthaver, hvis navn er Dalaas, som også har planer om at genopbygge Jorden, hans ide er bare at Jorden skal laves om til en stor måtærbæse.

I spillet er du en modig ung pilot der har bestemt sig for at tilintetgøre Dalaas og hans berygtet nge. Til din rådighed har du fået en hel rumarme og en masse våben. Din opgave er at ryde ned til Dalaas' nbase som ligger et par lysår fra Jupiter. På vej dertil møder du og din arme en masse fæjer. Hvis du klare din gennem alle disse fæjer ankommer du på et tidspunkt til Dalaas' berygtede nbase, hvor du kan forvandle dig til

en levende krigsmaskine. Præcis som en transformor, men i dette spil hedder du bare **Transbot**. Når du løber tør for ammunition kan du skaffe dig nyt ved at skyde en af de pårindevogne som næsten hele tiden kører længst nede på skærmen.

Græken i Transbot er rigtig dårlig. Baggrundsskærmen er oftest bare sort. Meget dårligt! De bevægelige dele såsom skud og de flyvende rumskibe er meget, meget dårlige, pinligt! Well, det eneste der var nogenlunde er handlingen, og dette hjælper spillet fra bundkarakteren een stjeme, til to svage drito.

Tag jer sammen, SEGA!

★★





## SUPER HELTEN MARIO

### SUPER MARIO BROS (NINTENDO)

En dag bliver svampeløkkens fredløse kongerige invaderet af Koopa, en storme af skildpadder, der er kendt for deres sorte magt. Den stille fredselukkende svampeløkkers befolkning bliver forvandet til mursten og tagsten og svampeløkkens kongerige fælder i ruiner. Det eneste, der kan løse forbandelsen over svampeløkket og føre dem tilbage til deres normale tilværelse, er prinsesse fluesvamp. Men hun er blevet kidnappet af kong Koopa. Mario (du) besætter sig for at forsøge at befri den smukke prinsesse. For at kunne gøre det, er du

nød til at begive dig igennem hele Koopas uhyggelige land. På din vej mod prinsessen møder du en masse forskellige fæser. Du møder bl.a. giftige skildpadder, pygalmønstre, og skildpadder som faldskærmjægere. Spillet består af flere forskellige etaper, der hele tiden bliver sværere og sværere. Du kommer til at svømme i gamle vulkaner. Sås mod ildsprøjtede drager. Samtidig med at du udfører alle disse tag skal du også forsøge at samle så mange bonuspoint som muligt. Hvis du vil ha' et ekstra liv skal du samle alle de mønter op som prinsessen har tabt på sin vej til sit uhyggelige fængsel.

**Super Mario Bros** er utroligt godt spil. Hvis du vil ha' det suverænt bedste spil til Nintendo, skal du købe dette superspil. Det har en vældig god grafik. Lyden er suveræn. Ja, alt er perfekt. Kan anbefales på det varmeste. ...

★★★★★

## PANIK I BANKEN

### BANK PANIC (SEGA)

Jeg har altid ønsket mig at være en cool sheriff, i en stuvet Western by. Spillet **Bank panic** gør dette ønske muligt.

I den seneste tid har en ukendt bande indtrådt flere gange begået røverier i byens bank, og nu har bankpersonalet krævet at få besigtigelse mod disse frygtløse banditter. Som byens sheriff er det dig der får denne opgave.

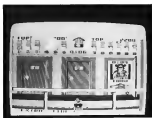
Hele handlingen udspilles i banklokalet, hvor bankkædetovens arbejder flittigt bag en disk. Man har på skærmen også overblik over tre store bænke der. Det er gennem disse tre døre at tyverne kan komme ind, men man skal væ-

re opmærksom på at også bankens kunder kan komme ind derne vej. Derfor må du når en dør åbnes afgøre om det er en røver eller en bankkunde, der kommer ind. Hvis du mod forventning skulle komme til at skyde en af bankens kunder, næster du omgående at liv. Så det gælder om at være var som...

Røverne kan også have en bombe med, når de forsøger at røve banken, hvis du skyder på bomben steder for på røverne, kan hele banken ryge i luften.

For at kunne spille spillet, må man ha' Segas egen strålepistol. Denne pistol kan opmuntre til husk, idet det er muligt at holde pistolen helt op til tv-skærmen, når man skyder. På den måde "møder" man aldrig en røver, men blot gengæld bliver det kedeligt i længden. Det udelægger fornøjelsen. ...

★★★★



## LEGENDEN OM ZELDA

### THE LEGEND OF ZELDA (NINTENDO)

En gang for længe, længe siden befandt verden sig i en trist stand af kaos. Midt i dette kaos lå et lille kongerige der hed Hyrule. I Hyrule fandtes der en legende der vandrede vidt fra generation til generation. Legendens omhandlede 2 gyldne trekantet der begge var i besiddelse af magiske kræfter. Den ene var kraftens Triforce og den anden var vedommens Triforce. En dag invaderes dette fredsfulde kongerige af en fjendtlig hær som ville stjæle disse to trekantet. Denne frygtelige hær føres an af en fyr, der hedder Ganon, ondskabets og mørkets mægtige prins. Zelda, der var prinsesse i Hyrule, lykkedes i sidste sekund med at dele vedommens trekant op i otte forskellige fragmenter, der blev gemt

forskellige steder i landet. Da Ganon fandt ud af dette, fik han i ras ampakab Zelda fængslet. Ude i det tidligere så fredsfulde land besluttede en ung mand ved navn Link sig for at frigive Zelda og gøre det af med Ganon.

Det første Link skal gøre, er at finde de otte fragmenter for derefter at være istand til at møde den store og mægtige Ganon. Link har fået at vide at fragmenterne ligger gemt i hemmelige tunneler under jorden. Ude i skovene findes der flere tunneler og grotter som også er tilholdsted for nogle kæbmænd. Hos disse kæbmænd kan Link (du) købe værdifulde hjælpemidler du kan bruge i kampen mod Ganon.

Der kan ske underlige ting ved alle de bakker som Link passerer, f.eks. forekommer der gode feer som giver ham værdifulde skatter. Indgangene til de forskellige tunneler kan til tider være svære at finde, men på sin vandring får Link hele tiden værdifulde informationer om hvordan han skal finde dem.

Du har flere våben at vælge imellem, sværdet, boomerangen, og bue og pil er bare nogle af dem. I færdige situationer må du hurtigt gøre op med dig selv hvilket våben, du skal vælge. Hvis du skal have nogen som helst chance, er du nødt til at udforske tunnellerne i ngbt rækkefølge, og det er også nødvendigt for dig at have et kompas med.

Hvis det lykkes for dig at regne Ga-

non svige punkter ud, vil alt i det lille kongerige vende tilbage til det gamle i modsat fald vil det skønne kongerige for altid være henlagt i mørke og sorg. Så det gælder om at kæmpe på!

Grafikken og selve spillets udførelse er i sig selv af svag kvalitet, dette bliver dog opvejet af den fantastisk handling, som hele tiden er meget spændende.

★★★★



# Gang i



# SPILLE

Hvorkommer de nyeste spil først? På grillbæremas og biogralemas spillemaskiner, selvfølgelig. Og hvor finder man så de aller nyeste af den slags? I udstødet, selvfølgelig.

Sådan tænkte den gamle redaktør idet han sendte Morton Strunge ud på en farefuld færd blandt grådige spilleautomater i det store udstød. Men Strunge overlevede. Og resultatet? Denne rapportage, straight from the horse's mouth. At SOFT allerede med rouladen i Electrocoin er ingen hjemmelig bed!

Og hvad er Electrocoin vil den kæmpe så fuldt betalte Englands-rygsende spørge?

Det er Nordeuropas mest up-to-date og velassorterede spillehal! Electrocoin står nemlig for hovedparten af den engelske spillemaskine-import og stiller de nyeste maskiner op i hallen for at se, hvad stampublikummet syntes om dem. Sådan skælnes de middelemstige spil ud fra vindeme. -Og det er naturligvis kun vindeme. Electrocoin giver hver besøger med et distribueret rundt i resten af England.

Så lad os smutte indenfor og se, hvad de byder på for tiden!

## Skydespil

Spillehalerne bliver fortsat overvæmmet med shoot'em up-games, og de bliver bare federe og federe -

Et af de nyere spil er Dragon Split fra amerikanske Namco. Det er bare birke-rod, så det raser. Derregning er det en drage, der træder i stedet for det sædvanlige rumskib. Men det kræver stadig guts og masser af trigger-feeding, at rydde op i fortidens slumpe. Der er masser af forhistoriske dyr at gøre regnskabet op med, grafikken kører derudad og musikken er bare fed overtryng.

Fra ukendte frem kommer der også et rimeligt weird game, **R-Type**. Du er en lille rummand, der skrider fra venstre mod højre, mens du kæmper for dit liv. Trods nyligt videnudstyret dukker der hele tiden etryt-awarrior-våben eller skjold op, som du absolut må have. Grafikken er noget af det flotteste nogensinde set i en spillehal og sled svertdensgræsen som tilvækning er alt for høj.

**R-Type** vil lægge ethvert budget i ruiner, men du vil elske hvert minut. Du er ganske enkelt nødt til helt at undgå gamet, hvis du ikke har lyst til at miste dine sidste sparepenge.

Nej, så skal du hellere holde dig til

**Batantis**. Det er ikke andet end end Space Invaders med forbedret grafik og lyd, og sådanne slige indretninger er kun skæppe meget kort tid af gangen.

Du undgår forøvrigt også store huller i lømmere med **Flak Attack** eller **Crossfire**. Det er banale Flying Shark-kopier. Ingen udfordring for Flying Shark-fanatikere, thi game still regns supremet. Så er der heldigvis mere gang i **SDI** fra Ronald Res., åh, nej, Atan. Nu er det sidste udkald for burgerne, malkshakes og Ramba, hvis ikke du sprer for at jelle alle russeres messer og sporsatteklar væk fra himlen med din trofaste laser. Missiler giver nemlig store grumme huller i landet. Maskinen er ikke det helt store sus, men det er da dejligt med en Trackball-kugle til en afveksling.

## Beat 'em ups

Nu skal mere flyvende skyden, her er det kun ægts kæmpend, der tæller.

I **Double Dragon** tæller de gamle iestårer stadig. Ingen er blevet "samlet" op af en rødebande og sådan noget lader man jo ikke stå umodsagt.

Spillet har alle de gammelkendte slag og spark. Men som noget helt

nyt, kan helten nu også kæmpe med tænder, ston og knive. Helt ultimativt bliver det, når albue-i-gjet og knæ-skendet finteme går rent ind!

Undervens kan du samle baseball bats, dynamitstranger og meget andet godt op efter de bandedemedlemmer, der var så uheldige at rende ind i dig.

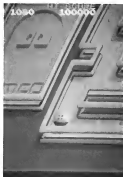
På grafik og masser af sejct giver alle ingredienserne til et fast bankespil.

Men du kan også blive **Street Fighter** hos Capcom. Her er det bare under lidt mere ordnede forhold. Du reger rundt i verden og banker kamplystne mennesker.

I USA kæmper du mod en jernbanearbejder, i England møder du en rå punker og i Østen møder du karatespecialister. Ganske normalt, sliu le man mere. Men hvad siger du til at stå svæm på 24 tommer og to stå-spærknapper, der afleverer et slag til modstanderen af samme styrke som din hånd bankede ned på tætte?

Specielt, i det mindste! Hvis du er til lidt mere ordinære kampogaver er Capcom's **Tiger Road** en oplagt mulighed. Gamet er ligefrem karate-action med masser af øksar, ninja-knivere





Spillemaskiner er stedet, hvor de bedste spil kan ses op til et helt år før de kommer på computerne. Så det var ikke uden grund, vi udvalgte de bedste spil til et helt år før de kommer på computerne. Så det var ikke uden grund, vi udvalgte de bedste spil til et helt år før de kommer på computerne. Så det var ikke uden grund, vi udvalgte de bedste spil til et helt år før de kommer på computerne.



# VALLEN

og andre mærkelige skæbener. Et godt benarbejde og nogle drage værdhug er din eneste eksisterende beredelse. Spillet er utroligt stort og du kan se et vældigt havet niveau du vil starte på.

## Kampspil

SOFT har skrevet de dødsfærdige atværelser ud med skæmmende stil, og det er noget der tykker i **Black Tiger** består af de skabte af en kolossal morgenstjerne og en kæfted kæbeknæ. Og så har du værdsat at klare dig gennem det dyrtte hule-system. Spillet går lige på og hårdt, med zombier og alle mulige (og umulige) typer kreaturer. Grafikken er fin-fin, omend en smule ensformig, og soundtracket banker bare afsted. Endnu et eksempel, men ganske fængslande. Skædesjægt går aldrig af mode, heller ikke på spillemaskinerne. **Captain Silver** går til sages med idu og et rustent sværd, for hvem vil ikke være rig? På vejen mod den store skat står der en på skæletter, fordrunkne pirater og kættel. Men et par Ecco-skud, der får dig til at løbe hurtigere og hoppe højere kan jo være løsning på mangt og meget.

Det hele starter med en lille billedhistorie om, hvordan helt og helteinde, Condor og Labryna, bliver trukket væk fra naboen og over i en helt anden dimension, til et hærgent land, der ganske passende har fået navnet **Devil World**. Måske er naturlovs at komme ud af mæreditet, enten som Labryna eller Condor. Måske i begge roller, hvis en af dine venner også har lyst til at være med på spaget. Der er et brodt udvalg af monstre og lækker baggrundsgrafik. Det er for eksempel ikke hver dag, computerspillere får lov til at vade gennem en hals-høj grasplæne. Som et noget vild rosin i poseenden har vi **Exterminator**, der trods god grafik og lyd ikke er værd at spille mange kroner (eller ord) på. Det er ganske simpelt ikke for to fremfølgende.

## Og meget andet godt...

Så er det ud at klatre med de skure, på **APB** sidder der et rat, en spejder og knapper til bilens mærkegeværter og sener. Du er lovers håndhæver, der tager sig af alt, lige fra brud på hastighedsbestemmelser til skydende skurke. Hvis ikke tilbørlig fæder prompte, tilbage på stationen, har du også lært et par tricks.

Når dagen er over, ser politimesteren enten meget glad ud - eller også går han totalt bersærk og sender dig ud af korpsset.

I **Roadblaster** ser du også kun motorvej og atter motorvej. Nu er du ikke længere lovers håndhæver, du er Mad Max, der bare skal overleve.

Din super-h-tech bil ser sej ud og lyden følger heller ikke noget. Så er det noget lidt andet det drejer sig om i **Fast Lane** fra Konami. Du kører Ferrari, (enden kører i en utrolig buggy og de små punkter er engler, der render rundt og gerne vil samles op). Udmærket grafik, samlede lydeffekter og enkelt gameplay giver et tiltrækkende game, der er et forsøg værd.

Tilbage til dagens Danmark og nationalsporten, fodbold. Nu er det nemlig også muligt at dykke på græsvoeren uden bold, bane og dommer. Det klarer maskinen sammen for dig. Alt, hvad du behøver er tre spillere, der er også et bidt af en gal fodbold.

**Kick and Run** er en af de mere udtrede spillemaskiner fra Tatolmaskinen. Ider desværre stadig under mange af de gamle problemer, dommeren er ikke altid lige

viljen, det er utrolig svært at hælde og kameraøftene er ret uoverskuelige.

Medmindre den rigtige fodboldbane er dækket med is og sne, vil jeg næppe anbefale **Kick and Run**. Næh, hvis det endelig skal være sport, skulle du hellere prøve basketball spillet **Dunk Shot** fra Sega. Der er kræst for både øje og øre.

Messer af skydetræning og hårdt forsvarsarbejde er påkrævet, hvis du skal vinde mesterskabet. Men du må endelig ikke glemme at ryde den superrealistiske lyd, når bolden er på vej ned i kurven.

Når vi taler om realisme, fortæller **Midnight Landing** os absolut også noget om realisme. Du sidder i cockpitet på et fly af eget valg, der skal sættes ned i otte byer. Og det er absolut ikke nogen enkel manøvre, at få flyet ned på landingsbanen i et stykke, over en mørk stormy. Du er nødt til at stole blindt på din instruktør og gøre præcis som han siger. Der er ikke plads til fejltagelser i det virkelige liv.

Når hvis du klarer skarens kommer befælgningen i form af nogle endevende realistiske lydeffekter.

**Midnight Landing** er naturligvis i

# SPILLEHALLEN

et kæmpe-kabinet, du kan sætte dig ind i. Næsten som et helt lille cockpit.

Vi har set tankgames tidligere, men aldrig noget så totalt overdrevet som **Cyber Tank**.

Hvad siger du til en komplet tank-simulation i et maksimalt camouflage-farvet kabinet med siddeplads til chaufføren og en ståplads til skandskytten.

Displayet består af to sammenkoblede skærme, der skal give den rigtige 3D-virkning. Grafik og action er desværre ikke helt så fantastisk som man skulle forvente. Simulation er også the name of the game for Sega's **Heavyweight Champ**. Maskinen byder dig velkommen med et olympiske-stadion og så er det hånd bokse-action resten af vejen.

Din mand, Michael "Knock-out" Bliss, skal banke fire mænd i gulvet før verdensmester-triolen er nået. Deslænde kommer alle titelforsørene.

Det, der gør **Heavyweight Champ** værdig til betegnelsen simulation, er de to håndtag på fronten, der fungerer som dine boksehandsker. Hastighed, grafik og lyd er utrolig virkelighedsnære. Og så bliver du næsten lige så udmattet af at spille **Heavyweight Champ**, som at hoppe rundt i en ngtgboksering... Skulle det ualmagteske, at du bliver trætt af alle de højteknologiske spillehalsmaskiner kan du altid tage et par minutter på flippermaskinen.

Men hov, hvad er nu det, sandelig om ikke man nu kan få en spillemaskins, **Time Warp**, der leger flipper.

Verden er af lave

## De sejeste

På ansespladsen i hallen står der tre maskiner. Den ene er den super-hyper-fede Ferrari-simulation.

**Out Run**, komplet med bløde og et højtydende stereoanlæg. Den sag er i dag MEGET gammel, men stadig sine kroner værd. Ingen tvivl om det.

Men den anden maxi-boks er vi aldrig stødt på før. Og det kræver naturligvis et enkelt prøvespil, der hurtigt bliver til mange...

Selvom indgangsgebyret er 1 pund (ca. 12 kr. som nok vil vokse til 20 kr. i afgiftsberøgte Danmark), er man bare nødt til at få sin snes spil, når man endelig sidder i kabinen. Det nye supergame er nemlig endnu mere overdrevet født end Out Run.

Selvfølgelig, det verbale ordme-

den er tvunget til at ende som det begyndte. Shoot 'em up er bare sagen.

Segas **Afterburner**-game er bare tred for alle pengene.

I **Afterburner** styrer du en vakkæbjagt, og anden du har set dag om, er startskermens kæmpemæssige krigsskib byttet ud med blå skyer, der sværmer med pågløende fjender.

10 km. oppe over vandet gælder det om at holde hovedet koldt og bruge de varmesøgende missiler med måle, en god portion kugler kan jo stadig lave gode huller...

Det er bare ikke helt nemt, at forudsige, hvor din modstander vil befinde sig, efter det første sekund er spillet op af næktborstien. Succes i **Afterburner** er et spårimål om betegnede reaktioner, en god mave (Joanens væper som bare fan...) og øvelsel.

God tur og husk at holde ryggen fr...

Det tredje mega-spil foregår heldags ikke i kabinen, men stående. Men der er også fuldt dren på det nye 3D-Rambo spil, **Operation Wolf**.

Tag et fast greb om spillets Uchi-maskingspistol, stop penge i maskinen og vær 100% koncentreret. På sekunder efter start sværmer det med sværtarmede fjender, der slyder uden varsel.

Men du er naturligvis cool og uden hæmminger, selvom Uchrisen hopper i dine øvede hånd, kuglene puffer om dit hoved, mens vinduerne sprænges veltstgt, oliebødder får små søde huller og fjendene fider som fluer.

Der er fire niveauer i **Operation Wolf**. Fjendene lejr, junglen, landsbyen og fangelejren. Det hele kommer med fede grafik, rå lydeffekter og masser af iskampe.

**Operation Wolf** er bare mega-vold, så det sprøjter!

## Stedernes sted

Husk bare en ting! Smat ind omkring Electrocon og lav lidt nakkeme for de røde hvide farver, næste gang du er i computerens by, London.

Electrocon ligger på Oxford Street, og det er bare et cool sted! Hvis du er rigtig heldig, kan du finde Rasmus eller mig (sagde hender) derinde iført solbriller, slips, et anstrengt ansigtsudtryk og SOFT præsekort.

Til daglig møder du kun uinteressante stjerner som George Michael og Madonna.

Morten Strunge Nielsen



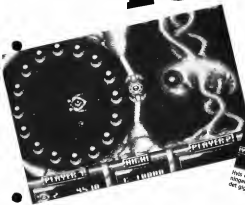
Her er arcade-kvalitet på 64'eren:

# ET SPIL NAVN VED 10

Det er næsten lige som nede i grillbaren. Sådant led et af testholdets udbrud, da vi første gang spillede "10", det seneste rum-spil fra Firebird. Her er ægte spillehals-kvalitet på 64'eren...



'10' er gang i den i rummet - soget, der for alvor flytter blodet.



Hvis du når så langt som til slutningen af level to i "10", møder du det gigantiske dødsloshovedet.

Pow, pow, pow, pow. Din laserkanon zapper sig vej til universet indre. Alt er et helvede af mekanostrykker, gløgende stjerner, angrebne fra det dyre rum og vildt gang i den.

Men hold fast - du er ikke med i Star Wars V eller på togt i mørkevejens yderste regioner. Du sidder hjemme i din stue foran dig står 64'eren og en kop varm mocca. Grunden til, du blev revet med, er 10 - et nyt, hot space-spil fra Firebirds fuldpris-serie. Spillet er faktisk en direkte kopi af grill-spillet "R-type", men who cares - der skal jo noget i det her.

For at gennemføre, har du brug for ekstra våben. Dem kan du få lidt af hellespillet igennem, men kun hvis du skyder nogle af de små grønne

blopper, der sitter frem på skærmen ned og da. Første gang, du skyder en, får du en gun med to gange ammunition, anden gang tre-dobles din ammu og tredje gang får du en lille "ekstra-fighter", der følger med dig ude i siden. Skyder du flere, får du ekstra liv eller nogle "smart bombs", der udrydder alt liv på skærmen (med undtagelse af dig selv).

#### Fire lange levels

Der er kun fire levels i "10", men de er til gengæld både lange og svære.

Første level er især rødt metal med laser-pistoler øverst og nedest. Flyv gennem tuiselen, undgå de mange hoppende og dansende

kæmpestænger og skyd dig vej igennem et kæmpe-rumskib for enden. Så er du på level to.

Her er en tunnel med ulakone, kødædende planter, der konstant spytter små dødsugler ud. Klarer du disse (og mange andre) modstandere, møder du enden af anden bane. Et kæmpe dødsloshoved, der ikke sådan er helt ligetil at få kilet på. Efter dødsloshovedet kommer niveau tre. Et rødt mine-landskab med eminent grafik og masser af rå fart og spænding. Pas på de små flydende kugler - de er "kraft-frembringsende".

Level fire er et kæmpe-rød af blå mega-ring, der skal leves til slut. Altting flyver rundt i lokaler, fuld fart og løber, og for enden er en

tille surprise-surprise, der ikke er helt nem at få ordnet. Nu er du advarert.

Grafikken i "10" er i Braybrook-klassen, og det på trods af, at programmøren Bob Stoverson og Dough Hare aldrig har udgivet spil før. Det er imponerende af et første-forsøg, og fortsætter drømme i den stil, snakkere i spjeme-status inden et år.

Action er der nok af, fængslande ja, og pris kontra kvalitet - "10" brager bare derudad.

Torben Fleidsørf

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

### Chopper Command

Når du nærmer dig månen, skal du langsomt lade helikopteren glide i tomgang. Inden du ser fjenden, gør du klar til at skyde. Forsøg at få en billig træffer ind. Flyv derpå tilbage en smule, uanset om du har ramt eller ej. Selvom det tager tid, kan du få mange points på den måde.

### Bump 'n' Jump

På Intellivision:  
Start spillet som normalt, men træk hurtigt helt ud til højre når du hopper. Så skule det mest af tiden næsten forsvinde, og på den måde kan du klare alle baner.

### Advanced Dungeons and Dragons

På Intellivision-udgaven skal du gå op i et hjørne af kortet og trykke to gange på ettern og en gang på seksenen. Så flyttes du til den anden side af kortet og kan i løbet af nul komma fem tage skatten.

### Winter Games

For at hoppe langt i Ski Jump skal du - så snart du har "lettet" - køre joysticket rundt og rundt og rundt. Præcis som når du cykler i Summer Games II.

### Stealth

Reset 64'eren.  
POKE 3029B,(antal liv 1-255)  
SYS 53055

### Eldolon

Drageme dræbes på denne måde  
Level 1: 3 røde fireballs  
Level 2: 4 gule fireballs  
Level 3: 5 grønne fireballs  
Level 4: 6 blå fireballs  
Level 5: 7 røde fireballs  
Level 6: 8 blå fireballs  
Level 7: 9 røde fireballs  
Level 8: Skyd hvert hoved på samme måde som tidligere.  
Et pøke er det også blevet til:  
Reset 64'eren  
POKE 2B11,173  
SYS 2304

### Spiderman

Giver Ringmaster dig problemer? Her er lidt, der sikkert kan lade dig på vej:  
BONK NRUT NEHT BONK HUIP MOOR  
RETN ESSEY BRUO YESO LC.

### Lords of Time

Giver "cave" dig problemer?  
1: TIP MORF RORRIM TEG  
2: SJRU ASOT NORB TARO PRIM EVAV  
NEHT SEVRE LEVR W  
3: NEXME VACR AENR ORRI MPOR DI

### Zork I

Kan du ikke åbne "the jeweled egg"?  
ITLA ETSE EHT EHTT EL



### Strangeloop

Når stikket ud med kassetteblindoptageren. Gå ind i et rum og tryk P, derefter S, derefter F1, derefter F7 og til sidst RUN/STOP. Grafikken bliver lidt underlig, men nu kan du se gennem væggen.  
For at tage Jet Bike i Rum N2 skal du skyde alt hvad der flyver.  
Den utyrolige robot i rum V8 gør du lykkelig ved at give ham Pressure Circuit fra rum U6 - så vil han til gengæld give dig Bupa Card.  
Giv Bupa Card til doktoren i rum C5, så giver han dig Circuit Board.  
I rum Y7 skal du give 5 Credit Coin P2, til gengæld får du Fuse og 1 Credit Coin. For at tage 5 Credit Coin P2 skal du gå så langt til højre som muligt, så dækker mænten op.  
Du kommer ind i kontrolrummet (F2) hvis alle skibets objekter anvendes. Giv Casette of Sorcery til maskinen i A6 (Casette of Sorcery er faktisk en lille joke, fordi programnavne bag Strangeloop - Vikings Gang of Five - tidligere også har levet spillet Sorcery).

### Zaga

På Commodore 64  
POKE 9551,9

### Zaga Mission

På Commodore 64.  
POKE 12155,160

### The Young Ones

Spillet er næsten ligeså vildt som TV-serien af samme navn, der desværre aldrig nåede til Danmark (men som trofaste tilhængere kunne se over Sverige).  
Du skal flytte ud af huset.  
For at gøre det skal du samle de otte ni ting, hver spiller har. Hver spiller skal stoppe dem i en slags beholder, og hver spiller skal bruge den rigtige slags beholder:  
Vivyan skal bruge "the bin liner",  
Mike skal bruge "the suitcase",  
Rick - "the rucksack" og  
Nai - "the wheelbarrow".  
På Radio og TV kan man få hjælp i spillet. Med "Talk" siger personen, hvad han vil gøre - prøv at bruge det til noget, også selvom det er lidt underligt. (I eks. skal Mike bruge 10 penge for at ringe til Oberst Goddall og sælge ham bomben).

### Wizards Lair

På Commodore 64  
POKE 32318,165  
Fungens poket ikke på den version af Wizards Lair, kan du stedet slukke og starte forfra med at lade spillet. Når det har loadet, sætter du og skrivar  
POKE 32354,(antal liv)  
Dette kan være mellem 1 og 255. Hvis du vil forandre modstanderen i et tage din energi, skal du desuden skrive  
POKE 50461,234  
POKE 50462,234  
POKE 50463,234  
Start spillet igen med  
SYS 49328  
Kodeordene til de forskellige levels i spillet er  
CAIVE  
HAWLO  
CRYPT  
DUNGN  
VAULT  
LJAYR  
LYONS

### Wizard of War

Antal liv for player 1 i C64-udgaven  
POKE 10430,x  
- og for player 2:  
POKE 10435,x  
Afslut med  
POKE 16017,44

### Xerons

På Commodore 64:  
POKE 2273,238

### Yie Ar Kung Fu

På Commodore 64  
POKE 41603,258  
POKE 36445,173

### Z

På Commodore 64:  
POKE 6172,174  
Vikar det ikke, kan du prøve følgende på red  
POKE 6134,234  
POKE 6140,234  
POKE 6141,234  
SYS 2304  
Vi det heller ikke, er der kun en udvej  
POKE 2391,(brantlevel 1-255)  
SYS 2304

# ARCADE ACTION AID

Er fantomsmerterne ved at indfinde sig i trigger-fingren? Får du kold kalkun i joystickhåndskem? Frygt ikke, for Arcade Action Aid er tilbage med tæsketykke tons "aid" til trængende joystick-junkies.

## Son of Blagger

P3 Commodore 64  
POKE 6626,232  
POKE 39132,48  
POKE 3560,8

## Space Aktion

P3 Commodore 64  
POKE 5697,171

## Space Invasion

P3 Commodore 64  
POKE 2409,173

## Space Taxi

P3 Commodore 64  
POKE 1691,1,200

## Space Pilot

P3 Commodore 64,  
POKE 3486,12  
POKE 3487,221  
POKE 3611,12  
POKE 3612,2,221

## Spelunker

P3 Commodore 64  
POKE 10407,44

## Super Break Out

P3 Commodore 64:  
POKE 2148,255

## Survivor

P3 Commodore 64  
POKE 19523,254  
POKE 19528,221  
POKE 19563,255  
POKE 19523,200

## Tapper

P3 Commodore 64  
POKE 15899,165

## Time Runner

P3 Commodore 64  
POKE 8543,9

## UGH

P3 Commodore 64  
POKE 22178,255

## U-46

P3 Commodore 64  
POKE 37895,163

## Whistler's Brother

P3 Commodore 64  
POKE 26188,0

## Who Dares Wins

P3 Commodore 64  
POKE 4516,(antal liv 0-255)

## Who Dares Wins II

P3 Commodore 64  
POKE 15697,173  
POKE 5201,255  
POKE 5012,255  
Vil overstående ikke fungere, skriver du det-  
te lille program ind før du loader spillet  
(bånd):  
10 PRINT CHR\$(147)  
20 FOR A=272 TO 306 READ B: POKE A,B  
NEXT A  
30 SYS 272  
40 DATA 238, 32, 208, 169, 1, 170, 169  
50 DATA 32, 186, 255, 169, 0, 133, 183  
60 DATA 32, 213, 255, 169, 76, 141, 209  
70 DATA 3, 169, 102, 141, 210, 3, 169  
80 DATA 254, 141, 210, 3, 76, 174, 2  
RUN

Når der står READY på skærmen, skriver du  
POKE 5702,(antal liv)  
POKE 5513,(antal håndgranater)  
SYS 16384  
Efter READY kan du skrive LIST.  
Hvis du ikke spiller "Who Dares Wins II", men  
denmodet et andet, ser de sidste to pokes an-  
derledes ud:  
POKE 5784,(antal liv)  
POKE 5569,(antal håndgranater)  
SYS 16384

## Protector II

P3 Commodore 64  
POKE 16425,8  
POKE 16426,8  
POKE 16427,8  
I visse tilfælde kan du udelade medterste po-  
ke.

## Quasi Modo

P3 Commodore 64  
POKE 16173,234

## Revenge of AMC

P3 Commodore 64,  
POKE 35517,95  
POKE 35518,250

## Ring of Power

P3 Commodore 64  
POKE 43,207  
POKE 44,24

## Rocket Roger

P3 Commodore 64  
POKE 18193,44  
POKE 18190,44  
POKE 18048,x  
POKE 18248,x+48  
POKE 21291,255  
Tallet "x" skal være antal liv, du ønsker (max.  
207)  
Har du reset-knap, kan du (jeme alle fjender-  
ne med følgende:  
Reset computeren, når spillet er kørt ind  
FOR A=7680 TO 7720: POKE A,255: NEXT  
Start spillet igen med  
SYS 5600

## Save New York

P3 Commodore 64  
POKE 7068,(antal liv)



### Gods and Heroes

Load spillet (CB4), reset og skriv  
 POKE 6770,192  
 POKE 6770,0  
 POKE 49152,169: POKE 49153,3  
 POKE 49154,133: POKE 49155,29  
 POKE 49156,96  
 Skal helten være uuddødelig over for slæde  
 og samtidig gå gennem dem, skriver du  
 POKE 3568,169: POKE 3569,0  
 POKE 3570,234  
 Start igen med  
 SYS 2304

### Poster Paster

Følgende loader er til Commodore 64:  
 10 FOR A=0 TO 52: READ C: POKE  
 52224+A,C  
 20 T=T+C NEXT  
 30 IF T=5831 THEN PRINT "FJLJ I DATA":  
 END  
 40 SYS 52224  
 50 DATA 169, 1, 170, 168, 32  
 60 DATA 133, 183, 32, 213  
 65 DATA 255, 169, 27, 141  
 70 DATA 237, 3, 169, 204, 141  
 75 DATA 236, 3, 78, 81, 3  
 80 DATA 169, 40, 141, 74, 4  
 85 DATA 169, 204, 141, 75, 4  
 90 DATA 78, 0, 4, 169, 248  
 95 DATA 141, 27, 7, 169, 252  
 100 DATA 141, 28, 7, 78, 0, 7  
 RUN  
 Når spillet har loadet, skriver du  
 POKE 17826,(antal lv)  
 SYS 37874  
 starter spillet. Max. antal lv er 255.

### Big Mac

Load spillet ind i Commodore 64, reset og  
 skriv  
 POKE 4170,(antal lv)  
 Skriv SYS 19670 for at høre musikken  
 Spillet startes med  
 SYS 19072

### Dropzone

På Commodore 64:  
 POKE 2311,(antal lv)  
 POKE 2316,(antal bomber)  
 Hvert tal kan max. være 255

### Boulder

Under introen: Hold følgende taster nede i  
 mellem 1 og 2 minutter, så begynder skær-  
 man at blinke og du har ubegrænset antal  
 bolde:  
 1 + Q + A + Z + Space  
 Når du 128'er skal CAPS/LOCK også være  
 nedtrykket.

### One Man and his Droid

For at få mere tid i Commodore-udgaven, skal  
 du spole båndet helt tilbage og skrive  
 POKE 45200,LOAD  
 Start båndet og vent, til der står 75SYNTAX  
 ERROR på skærmen. Skriv så:  
 POKE 45,1  
 70 POKE 49212,248:POKE 49213,252:SYS  
 49152  
 RUN

Nu vil resten af spillet køre ind. Når det er  
 gjort, skriver du  
 FOR A=22392 TO 22461: POKE A,234:  
 NEXT

For at starte spillet, er kommandoen  
 SYS 19682

Koderne i "One Man and his Droid" er:  
 BUBBLE, ECTOPLASM, CURRYRICE, COM-  
 MODORE, GORGEDUS, COFFEE, FINDERS,  
 SEASIDE, CASSETTE, GENETIC, GIZMO, TE-  
 LESCOPE, ZAPPED, KINGDOM, COMPU-  
 TER, MEGASONIC, HOLOGRAM, EDACRAE-  
 DA og TIMEWARP.

### Knight Orc

Helt gratis kan du få et komplet kort over  
 Knight Orc - endda i farver - hvis du sender  
 en frankeret kuvert (hvis de engelske  
 frimærker) med din egen adresse på til:  
 Lewis '93 Knight Orc map  
 P.O. Box 39  
 Weston-super-Mare  
 Avon BS24 9UR  
 England  
 -Så skulle hjælpen være hos dig i løbet af  
 få uger.

### Raid over Moscow

Hvis du crasher med dit fly inde i hangaren,  
 skal du hurtigt trykke space (mellemrum-  
 stasten) to gange, så får du et nyt forsøg.  
 Et endnu bedre tip er, at du ikke skal vælge  
 noget i starten, hvor det ellers er meningen,  
 man skal trykke på funktionstasterne (F1, F3  
 osv.). I stedet venter du et minut til eller to,  
 så begynder computeren nemlig selv at spille,  
 og du kan overtage spillet når som helst  
 (f.eks. på vej ind over Moskva!)

### Daley Thompson's Decathlon

I højdespring skal du sætte målet så højt som  
 muligt og så hoppe under. Så har du, hvor un-  
 derligt: det end lyder, kvalificeret.

### Booty

Hold følgende taster nede samtidig for at  
 komme i chætmode.  
 K + E + V + I + N

### Stunt Bike

Tryk på "3" for at skifte bane.

### Ancipital

Skriv LOAD på 64'eren for at køre den første  
 lad ind. Når det er kørt ind, så lad være med  
 at starte det, men skriv  
 POKE 1003,78: POKE 2205,32: POKE  
 2208,239: POKE 2209,1: POKE 2210,0:  
 RUN  
 Vent til spillet har loadet færdigt og skriv så  
 POKE 19938,173  
 Start spillet med  
 SYS 16384  
 Bemærk, at hvis du ændrer tallet 173 i poka-  
 chetne 19938, kan du selv bestemme hvor  
 mange lv, du vil ha' (1-255).

### Uridium

Gore gamle Uridium synes mange stadig er  
 isvan. Well, her er hjælp til 64'er ejere. De  
 skal taste nedenstående program ind, RUN'e  
 det, loade Uridium ind og vial! Så kan de lige  
 pludselig ikke dø (men de kan stadig skyde  
 fjender ned).  
 10 PRINT CHR\$(147)  
 20 FOR A=49152 TO 49202: READ B: POKE  
 A,B: NEXT  
 30 SYS 49166  
 40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198,  
 224, 202  
 50 DATA 16, 247, 78, 0, 224, 32, 44, 247,  
 169, 0  
 60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169,  
 192, 141  
 70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 169, 76, 141,  
 65, 13  
 80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12,  
 141  
 90 DATA 67, 13, 108, 0, 128

# ARCADE ACTION AID



## Terrormiløns

Får du hele tiden sobetik og hedeslag?  
SKNU HTON ANDI TOLN ATNU SYVN ÅHRA  
EWON ANYN AHTO NK  
Problemer med dyrene i indhegnen?  
JOSH ANHC OT LLUB NEHT YNNAH DET-  
TONRNU EVAW

## Gremilns

Biver du forfugt overat?  
RAR MÖRF AREMAC NO HSAFL ESU;  
Biver du kørt over af en søe-plov?  
1.JRETINCI QNA ELTTÖB HCROT TEG;  
2.#KOUJUPWONS ÖLEW NEHT HCROT  
ETINCI EVLAV NEPO  
• Hvis du ikke kan dræbe alle gremilns:  
ELTYS TNEIVNTJM EHT PART,  
Ldt assistance? Prøv  
#NULMERG PU WÖLS NEHT STNEVREVÖS  
ETALP LÄTEM ÖLEW.

## Electro Freddy

Loader til Amstrad  
10 MEMORY 10000  
20 LOAD "A1"  
30 LOAD "A2"  
40 LOAD "A3"  
50 LOAD "A4"  
60 LOAD "A5"  
70 POKE 39396,255  
80 CALL 39323,255

## Roland on the Ropes

Et loader program til Amstrad  
10 MEMORY 4800  
20 LOAD "ROLAND.D"  
30 LOAD "ROLAND.C"  
• INK 0,1 INK 1,24 INK 2,20; INK 3,6  
• POKE 25804,0 POKE 25962,0  
50 CALL 41100

## Goonies

På Commodore 64  
POKE 3035,173  
eller  
POKE 3002,173  
POKE 16005,173

## Gateway to Apsah

På Commodore 64,  
POKE 2431,50

## Labyrinth

På Commodore 64  
POKE 9561,0

## Dragonkulle

På evtigt liv på Commodore 64:  
Load spillet, reset det og skriv  
POKE 5345,96  
SYS 2560

## Entombed

Når du er i nummeret med gøngønger, skal du stå på dem i rækkefølgen gul, blå, rød, grøn og hvid. Hvis der ikke er en rød gøngøng, skal du stå den blås stedet. Den sidste gøngøng vil løfte sig op, så du kan få fat på falken. Du kan også fiske mere end det.  
Load spillet ind i din 64'er og reset.  
Vil du ha' øvgt liv, er det  
POKE 27931,294  
POKE 27932,294  
POKE 27933,294  
SYS 2560

Du kan også tjeme forskellige ting:  
POKE 26902,96 (myg)  
POKE 25390,96 (skorpion)  
POKE 26284,96 (mumie)  
Huk at starte igen med SYS 2560.  
• Vriker overstående ikke, så lad være med at forsvilve men prøv isødet at starte helt forfra.  
Skriv  
OPEN 1

Når navnet kommer frem, så tryk på Commodore-tasten som normalt og skriv følgende:  
POKE 783,1, POKE 830,34, POKE 832,48,  
SYS 62928  
Nu vil computeren loade i ret lang tid, men når den er færdig, skriver du  
FOR K=679 TO 767: POKE K, PE-  
(K+8192): NEXT  
FOR K=828 TO 1023: POKE K, PE-  
(K+8192): NEXT  
POKE 816,60: POKE 817,3  
LOAD "NOVA"

Hver line efterfølges som sædvanligt af et return-tryk. Når spillet endnu en gang har for-  
sat sin loading, skriver du  
POKE 2208,1, POKE 2213,141; POKE  
2214,231; POKE 2215,108, SYS 2128  
Herfra vil spillet loade færdigt af sig selv og  
starte automatisk. Men nu har du ubegræn-  
set energi!

## Smarf

Vælg spilverant nummer fire og gå frem og  
 tilbage mellem to scener. Så starter spillet  
 og du får masser af points

## Superman

Start spillet og tryk joystickknappen (fire)  
 ned samtidig med at du drejer mod højre.  
 Hold knappen ibundt, så begynder stålman-  
 den at blinke ovenover broen. Når han for-  
 sender, kan du slappe fire-knappen. Fordelen  
 er, at broen ikke er springe i luften

## Gyroscope

På Commodore 64:  
POKE 38271,141  
POKE 38272,2  
POKE 35274,1  
• Vriker det ikke på din version, kan du prøve  
 med  
POKE 46667,76  
POKE 46688,105  
POKE 46689,182  
SYS 2067

## Airwolf

På Commodore 64:  
POKE 5026,252  
lader dig gå gennem vægge uden at dø.  
POKE 5019,221  
POKE 5020,240  
gør dig desuden udsødelig overfor vise sprit-  
 tes.

På Amstrad  
Loader, det giver dig sendelige liv -  
10 PEN 15  
20 BORDER 14  
30 MODE 0  
40 OPENDUT "snyd"  
50 MEMORY 8367  
60 CLOSEDUT  
70 FOR A=0 TO 15  
80 READ T  
90 INK A,T  
100 NEXT  
110 LOAD "scm1"  
120 LOAD "sprog"  
130 BORDER 4  
140 MODE 0  
150 PAPER 9  
160 LOCATE 1,23  
170 PRINT SPACE(80)  
180 POKE &8C2,0  
190 CALL &6666  
200 DATA 14, 28, 0, 23, 17, 22, 15, 6  
210 DATA 28, 4, 23, 2, 15, 28, 13, 0

# Commodore 64 Ghost

Endelig et game med ekstremt flot grafik! Du er et spøgefuldt, der skal flyve rundt og samle damanter. Find tre damanter, så kan du gå (flyve?) videre til næste level. Hver bane bevarliggøres af forskellige flyvende objekter, (skyer, baller osv.), og rammer du en af

desse, fører du til himmels. Sker det at en diamant placeres bag ved et objekt, skal du bare flyve lige på - ... hvis, du er en mand. Programmet indeholder nogle maskinkoderutvner til bla. joystickstyringen.

Nels Paul Hansen

PROGRAM: FLYING GHOST

```

0 POKE 650,120
10 POKE 53200,0:POKE 53201,0
   PRINT"(CLP)";
20 READ A:IF A=-1 THEN 400
30 POKE 40000+1,A:1=-1+1:GOTO 20
40 DATA 162,0,160,0,189,167,2,157,4,
   200,160,136,136,136,136,152,157,
   167,2,232
50 DATA 232,224,12,200,235,162,0,160,
   0,189,160,2,157,5,200,160,200,200,
   200,200
60 DATA 152,157,160,2,232,232,224,12,
   200,235,174,30,200,224,1,200,5,
   169,200
70 DATA 141,252,3,234,173,0,220,160,
   0,162,0,74,176,1,136,74,176,1,200,
   74,176
80 DATA 1,202,74,176,1,232,74,142,52,
   3,140,53,3,173,52,3,201,1,200,15,
   162,75
90 DATA 169,136,157,0,156,232,224,79,
   200,240,234,234,234,173,52,3,201,
   255,200
100 DATA 15,162,75,169,200,157,0,156,
   232,224,79,200,240,234,234,234,
   173,53,3
110 DATA 201,1,200,15,162,100,169,
   136,157,0,156,232,224,104,200,240,
   234,234,234
120 DATA 173,53,3,201,255,200,12,162,
   100,169,200,157,0,156,232,224,104,
   200,240
130 DATA 159,0,141,52,3,234,234,234,
   96,152,0,160,0,230,33,200,232,224,
   255,200
140 DATA 240,200,192,255,200,243,96
141 DATA 162,0,189,0,200,157,0,40,
   232,224,0,200,245,162,0,189,255,
   200,157,255,40
142 DATA 232,224,0,200,245,162,0,189,
   254,200,157,254,40,232,224,0,200,
   245
143 DATA 152,0,189,253,210,157,253,
50,232,224,0,200,245,162,0,189,
251,211,157
144 DATA 251,51,232,224,0,200,245,
162,0,189,251,212,157,251,52,232,
224,0,200,245
145 DATA 162,0,189,250,213,157,250,
53,232,224,0,200,245
146 DATA 162,0,189,249,214,157,249,
54,232,224,0,200,245,96,-1
150 REM***START***
160 DATA 0,0,0,0,60,0,0,247,0,3,252,
192,3,253,64,15,253,112,15,255,
112,15,255
170 DATA 112,15,255,112,15,255,112,3,
253,64,3,253,192,3,253,192,0,247,
0,0,247,0
180 DATA 0,60,0,0,60,0,0,0,0,2,0,0,
0,160,0,0,10
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,0,60,
31,192,112,63,176,240,110,172,240,
230,176
200 DATA 243,254,171,127,250,171,63,
250,171,31,186,171,6,250,171,3,
254,175,0,186
210 DATA 160,0,0,160,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,3,
240,60,13,252,14,53,118,15,245,
119,15,213
230 DATA 127,207,213,95,254,213,95,
252,213,93,240,213,95,96,213,127,
192,245,127
240 DATA 0,5,120,0,5,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
250 DATA 0,32,0,0,0,0,0,160,0,1,36,
0,3,30,0,4,160,0,4,113,0,2,114,0,
2,170,0,1
260 DATA 172,0,1,36,0,0,160,0,0,150,
0,0,80,0,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
270 DATA 0,0,0,0
280 DATA 0,0,0,0,160,0,2,170,0,10,
170,120,63,255,240,247,119,124,63,
255,240,15
290 DATA 255,192,63,255,240,247,110,
124,63,255,240,10,170,120,2,170,0,
0,160,0,0
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,127,
120,0,220,192,0,100,120,0,236,220,
14,251,245
320 DATA 15,254,192,15,254,192,15,
251,192,3,251,0,3,255,0,0,252,0,0,
0,0,0,0,0,0
330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,127,
120,0,220,192,0,100,120,0,236,220,

```



## TAST

```

14,251,246
350 DATA 31,249,230,25,255,132,8,238,
192,0,49,128,0,113,192,0,251,128,
0,127
350 DATA 192,0,255,192,0,119,96,0,3+,
32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
391 DATA 23,255,232,95,255,236,23,
255,232,3,255,192,3,255,192,23,
255,232,23,255
392 DATA 232,3,255,192,3,255,192,23,
255,232,23,255,232,3,255,192,3,
255,192,23
393 DATA 255,232,23,255,232,3,255,
192,3,255,192,23,255,232,95,255,
236,23,255,232
394 DATA 0,0,0
395 DATA 73,0,146,42,66,84,128,129,1,
28,0,56,99,0,198,140,195,49,206,
192
396 DATA 115,48,195,12,15,56,240,0,4,
0,32,2,2,112,18,7,112,12,7,60,0,
30,31,129
397 DATA 252,12,126,56,4,126,56,6,
255,96,3,255,192,0,126,0,0,0,0
400 FOR I=14848 TO 14910:READ A
:POKE I,A:NEXT I
410 FOR I=14912 TO 14974:READ A
:POKE I,A:NEXT I
420 FOR I=14976 TO 15038:READ A
:POKE I,A:NEXT I
430 FOR I=15040 TO 15102:READ A
:POKE I,A:NEXT I
440 FOR I=15104 TO 15166:READ A
:POKE I,A:NEXT I
450 FOR I=15168 TO 15230:READ A
:POKE I,A:NEXT I
460 FOR I=15232 TO 15294:READ A
:POKE I,A:NEXT I
466 FOR I=15360 TO 15422:READ A
:POKE I,A:NEXT I
467 FOR I=15424 TO 15486:READ A
:POKE I,A:NEXT I
470 GOSUB 21000
475 GOSUB 480
476 GOTO 580
490 PRINT"(CLR)":POKE 53281,6
:V=53248:POKE V+27,253
:POKE 53265,PEEK(53255)AND 239
:LV=3
494 FOR I=0 TO 24:POKE 54272+I,0:NEXT
495 SC=1000:EX=1000:POKE V+30,0:L=0
:O=5:FOR I=1 TO 24
496 POKE 54277,128:POKE 54278,128
:POKE 54284,128:POKE 54285,128
:POKE 54276,33
497 POKE 54283,33
498 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE11)"
500 NEXT
505 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE11)",
506 FOR I=0 TO 24:POKE 1053+A,160
:POKE 1053+54272-A,0,A-A+40:NEXT
510 PRINT"(HOME)";
520 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
530 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE) KRVS OFF,
CYAN,SPACE)GH0515 (SORT, RVS ON)"
540 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
541 POKE V+16,2:POKE V+2,12
:POKE V+3,75:POKE V+28,253
:POKE V+40,1:POKE 2041,238:PRINT
542 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE3)="LV:PRINT
543 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
544 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE) KRVS OFF,
CYAN,SPACE)POINT (SORT, RVS ON)"
545 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
546 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE10)"
547 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE3)*SC
548 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
550 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE) KRVS OFF,
CYAN,SPACE)BNUS (SORT, RVS ON)"
551 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
552 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE10)"
553 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE3)*EX
554 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE10)"
555 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
556 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE) KRVS OFF,
CYAN,SPACE)LEVEL (RVS ON, SORT)"
557 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE2) _____"
558 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE10)"
559 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE5)*L
560 PRINT"
(RVS ON, SORT, SPACE10)"
565 POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
580 PRINT"(HOME,CRSR NED)":V=53248
:POKE 54296,15:POKE 54276,33

```

```

.POKE 54293,33.RESTORE
585 POKE U+0,125:POKE U+1,137
.POKE 2040,236:POKE U+30,1
590 POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
591 FOR I=4 TO 15
592 B=INT(RND(0)*255)
593 POKE U+30,0:IF PEEK(U+30)<>0 THE
N 791
594 POKE U+1,8:POKE 579+1,8:NEXT
.POKE U+23,0:POKE U+29,0
.POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
600 POKE 2042,236:POKE 2043,32
.POKE 2044,232:POKE 2045,237
.POKE 2046,237
610 POKE 2047,241:POKE U+28,124
.POKE U+38,8:FOR I=41 TO 46
:POKE U+I,1:NEXT:POKE 54296,15
620 POKE U+47,3:POKE U+29,96
:POKE U+23,96:POKE U+21,246
.POKE 198,0
630 PRINT"(HOME,CRSR NE06,
SPACE8/FLYING GHOST":SYS 40000
640 PRINT"(CRSR NE0,SPACE:PROGRAMMER
ET AF NIELS P.H. ":SYS 40000
650 PRINT"(CRSR NE0,SPACE8)JOYSTICK
I PORT TO"
651 PRINT"(CRSR NE02,SPACE3,
SORT)TRYK FUNKTIION"
:SYS 40000
652 PRINT" 0000 00000000"
:POKE 646,C
653 PRINT" SPACE ANTAI LIU"
654 PRINT"(CRSR NE0,SPACE3)CLR HOME
LEVEL":SYS 40000
655 PRINT"(CRSR NE02,SPACE6,
SORT)TRYK 5 FOR START":SYS 40000
670 GET AS:IF AS=""THEN B=INT(RND(0)
*9):POKE U+38,B:IF B=6 OR B=2 THE
N 630
671 IF AS<>""THEN 674
672 POKE 646,B:C=8:GOTO 630
673 POKE 54276,129:POKE 54283,129
:POKE 54296,0:GOSUB 20000:GOTO 680
674 SYS 40000:IF AS="(HOME)"THEN L=L
+1:IF L=3 THEN L=0
675 SYS 40000:IF AS<>"(HOME)"THEN 577
676 SYS 40000:PRINT"(HOME,
CRSR NE021)"TAB(28)"/(RVS ON,SORT,
SPACE5)"L:GOTO 670
677 IF AS="" THEN LU=LU+1
:IF LU=7 THEN LU=3
678 SYS 40000:IF AS<>"" THEN 573
679 PRINT"(HOME,CRSR NE04,SPACE28,
RVS ON,SORT,SPACE5)"/L:SYS 40000
:GOTO 670
680 PRINT"(HOME,CRSR NE06,SPACE21 "
690 PRINT"(CRSR NE0,SPACE26)"
700 FOR I=1 TO 12:PRINT"
NEXT
770 U=53248:POKE U+21,255
771 POKE 53255,PEEK(53255)AND 239
772 GOSUB 21000
773 U=53248:POKE U+21,255
790 FOR I=4 TO 15
791 B=INT(RND(0)*255):IF I>30 THE
N 84
792 POKE U+30,0:IF PEEK(U+30)<>0 THE
N I=I+1:GOTO 791
794 POKE U+1,8:POKE 579+1,8:NEXT
:POKE U+23,0:POKE U+29,0
:POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
795 IF L=1 THEN 811
796 IF L=2 THEN 814
797 IF L=3 THEN 816
798 IF L=4 THEN 818
799 IF L=5 THEN 820
800 FOR I=41 TO 46:POKE U+I,1
:POKE U+38,0:POKE U+37,1
810 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,232
:NEXT:POKE U+28,124:POKE 2047,236
:POKE U+47,0:GOTO 820
811 FOR I=2042 TO 2044:POKE I,233
:NEXT:POKE 2045,234:POKE 2046,234
812 FOR I=41 TO 46:POKE U+I,1:NEXT
:POKE U+38,12:POKE U+37,1
813 POKE U+29,124:POKE U+23,124
:GOTO 820
814 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,236
:NEXT:POKE U+28,0:FOR I=41 TO 46
:POKE U+I,3:NEXT
815 POKE U+28,124:POKE U+38,8
:POKE U+37,1:POKE U+29,124
:GOTO 820
816 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,237
:NEXT:POKE U+28,0:FOR I=41 TO 46
:POKE U+I,1:NEXT
817 POKE U+23,124:POKE U+29,124
:POKE U+38,8:POKE U+28,124
:GOTO 820
818 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,241
:NEXT:POKE U+28,0:FOR I=41 TO 46
:POKE U+I,1:NEXT
819 POKE U+29,0
820 POKE U+21,255:POKE U+0,129
:POKE U+1,137:POKE 2040,236
:POKE 2047,236
821 SYS 40000:A=PEEK(U+30)
:IF A AND 1 THEN 2000
930 GOTO 821
1000 U=53248:IF PEEK(U+30)>128 THEN
2000
1010 POKE U+21,255:LU=LU-1:A=70
:FOR I=0 TO 24:POKE I+54272,0:NEXT
1011 POKE 54277,129:POKE 54279,129
:POKE 54284,128:POKE 54285,128
:POKE 54275,33

```

## TAST

```

.2.2 POKE 54283,33:POKE 54286,15
:POKE 54272,100:POKE 54278,100
1013 FOR I=137 TO 0 STEP-1.5
:POKE 54273,I:POKE 54280,I+30
D=INT(RND(0)*15):SYS 40000
1014 POKE U+39,9:POKE U+39,9+1
:POKE U+1,1:POKE U+46,8+2
:SYS 40000:NEXT
1017 POKE U+39,1:POKE 54273,40
:POKE 54275,129:POKE 54293,129
SYS 40107:IF LV=0 THEN 3000
1019 POKE 53291,8:FOR I=15 TO 0 STEP
-.2:POKE 54299,I:NEXT:POKE U+47,1
1022 PRINT"(HOME,CRSR NED4,SPACE29,
PUS ON,SORT,SPACE8)"LV
:POKE 53291,6
1030 GOTO 770
2000 POKE U+21,131:POKE 54275,33
:POKE 54283,33:IF M428 THEN 1010
2020 GB=GB+1:IF GB=3 THEN L=L+1
:SC=SC+EX:EX=EX+200:GB=0
:IF L=6 THEN P=1
2021 SC=SC+INT(PND(0)*60)+15+(L*15)+
(LV*10)+(GB*10)
2025 IF P=1 THEN 4000
2026 POKE 54296,15
2030 IF GB=1 THEN D=0:FOR I=130 TO 3
3 STEP-11:POKE 54273,I
:POKE 54280,I-10:NEXT:GOTO 2045
2040 IF GB=2 THEN D=10
:FOR I=130 TO 33 STEP-11
:POKE 54273,I:POKE 54280,I-10:NEXT
:GOTO 2045
2041 FOR I=1 TO 3:FOR I=99 TO 255 ST
EP 10:POKE 54273,I:POKE 54280,I-30
:NEXT
2042 NEXT
2045 PRINT"(HOME,CRSR NED10,SPACE29,
PUS ON,SORT,SPACE3)"SC
:POKE 54286,0
2046 PRINT"(HOME,CRSR NED15,SPACE28,
RVS ON,SORT,SPACE3)"EX
2048 PRINT"(HOME,CRSR NED21,SPACE28,
RVS ON,SORT,SPACE3)"L
2050 GOTO 770
2060 POKE U+39,0:GOTO 770
2500 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,240
:NEXT:POKE U+29,124
2510 FOR I=41 TO 48:POKE U+1,1:NEXT
:POKE U+37,1:POKE U+39,0:GOTO 920
2000 U=53248:POKE U+21,2
:POKE 54275,33:POKE 54293,17
:POKE 54296,15:POKE 53291,6
3011 PRINT"(HOME,CRSR NED12,SPACE10,
CYAN)GAME (GUL)OVER"
3012 A=0:FOR I=210 TO 0 STEP-2:A=A+1
:POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
:POKE 54280,A:NEXT
3013 FOR I=0 TO 210 STEP 2:A=A+1
:POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
:POKE 54280,A:NEXT
3015 FOR I=15 TO 0 STEP-.3
:POKE 54289,I:NEXT
3020 GOSUB 20000
3021 PRINT"(HOME,CRSR NED12,SPACE19"
:GOSUB 21002:RUN 475
4000 POKE 54296,15:POKE 54275,17
:POKE 54283,33:POKE U+21,2
4004 SC=SC+EX+500:FOR I=1 TO 1000
:PRINT"(HOME,CRSR NED12,GUL,
SPACE9)GOT SJORT"
4005 POKE 646,INT(RND(0)*255)
4006 A=0:FOR I=210 TO 0 STEP-2:A=A+1
:POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
:POKE 54290,A:NEXT
4007 FOR I=0 TO 210 STEP 2:A=A+1
:POKE 54290,I+A:POKE 54273,I
:POKE 54280,A:NEXT
4009 FOR I=15 TO 0 STEP-.3
:POKE 54296,I:NEXT:FOR K=1 TO 200
:NEXT:GOSUB 20000
4010 PRINT"(CRSR CP,SPACE12 "L=0
:EX=1000:P=0
4011 PRINT"(HOME,CRSR NED21,SPACE29,
PUS ON,SORT,SPACE3)"L
4015 PRINT"(HOME,CRSR NED10,SPACE29,
RVS ON,SORT,SPACE3)"SC
4016 PRINT"(HOME,CRSR NED15,SPACE29,
RVS ON,SORT,SPACE3)"EX
4020 GOTO 770
5000 GOTO 5000
20000 POKE 1270,33:POKE U+21,2
20001 FOR I=12280 TO 12512 STEP 5
:POKE I,0:NEXT
20010 FOR I=12280 TO 12512 STEP 5
:POKE I,3:NEXT
20020 FOR I=12280 TO 12512 STEP 5
:POKE I,2:NEXT
20025 FOR I=12291 TO 12512 STEP 5
:POKE I,0:NEXT
20028 FOR I=12292 TO 12512 STEP 5
:POKE I,0:NEXT
20030 RETURN
21000 POKE 55,48:POKE 52,48
:POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
:POKE 1,PEEK(1)AND 251
21010 SYS 40205:POKE 1,PEEK(1)OR 4
:POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
21020 POKE 53272,(PEEK(53272)AND 240
)+12
21025 FOR I=0 TO 7:POKE 12280+I,0
:NEXT:POKE 12280,255
:POKE 12290,255
21026 FOR I=0 TO 7:POKE 1+12504,0
:NEXT:POKE 12511,48:POKE 12512,48
21030 RETURN

```

# C-64: Einsteins overmand



Til brug i skolen eller på gymnasiet kan regneprogrammet her lade printat, kvadratrødder, regne gennemsnit ud, opløfte i potenser, finde antal divisorer i et x, finde summen af divisorer i x og skrive tabeller ud.

Et lekkert program, der også er smukt selvforklarende - se linie 1500-1590.

Program - forklaring:  
1-10 Sætter programmet op.  
10-140 hovedmenu, her er funktion

200-260 Printat  
300-360 Kvadratrødder.  
400-470 Gennemsnit. (se også 2700-2710).

500-570 Potens-oplæftning.  
600-650 Divisorer i (x).

700-750 Sum af divisorer i (x).  
800-870 Tabeller, (alle mulge).

1000-1100 Undermenu.  
1500-1590 Vejledning i rulle-

tekst.  
2000-2020 Data for funktioner.  
2100-2710 Udskriver en grafisk

afbildning. Print af x,y.  
Når du vil vælge funktion, kan du

enten taste nummeret på funktion-

nen eller bruge joystick i port II.

Kim Harsen

PROGRAM: EINSTEINS OVERMÅN

```

0 REM ***** MATEMATIK HJÆLPER *****
      ***** AF KIM H. HANSE
1) *****

```

```

1 FOR T=1 TO 7:READ S1$(T):NEXT
2 IF PEEK(194)=255 THEN 10
4 POKE 194,255
5 GOTO 1500
7 POKE S3201,0:POKE S3200,3
10 POKE S3200,?:POKE S3201,1
   :PRINT"(CLR, SORT, RVS ON,
CRSR HØJRE)*** MATEMATIK-HJÆLPE
PROGRAM ***"
20 PRINT"(CRSR NED, RVS OFF,
SPACE)HOVEDMENU : "
30 PRINT"(CRSR NED,SPACE)1.      E

```

```

R X ET PRINTAL"
40 PRINT"(CRSR NED,SPACE)2.      X
   VADRATRODEN AF X"
50 PRINT"(CRSR NED,SPACE)3.      G
   ENNEGNSNIT"
60 PRINT"(CRSR NED,SPACE)4.      X
   OPLØFTET I Y POTENS"
70 PRINT"(CRSR NED,SPACE)5.      D
   DIVISOR I X"
80 PRINT"(CRSR NED,SPACE)6.      S
   UM AF DIVISOR I X"
90 PRINT"(CRSR NED,SPACE)7.      S
   KRIV EN TABEL"
100 PRINT"(CRSR NED,SPACE)RYK JOYST
   ICKET TIL DET TAL DU ØNSKER      D
   G TRYK PÅ KNAPPEN"
105 Y=S:POKE S6320,299

```

# TAST

```

110 Z=PEEK(56320):GET AS:A=VAL(AS)
111 IF(Z AND 1)=0 THEN Y=Y-Z
      IF Y<5 THEN Y=Y+Z
112 IF(Z AND 2)=0 THEN Y=Y+Z
      IF Y>18 THEN Y=Y-Z
113 IF(Z AND 16)=0 THEN A=PEEK(1026+
Y*40)-48:GOTO 119
114 POKE 1026+Y*40,PEEK(1026+Y*40)+
28
115 POKE 55288+Y*40,2
117 FOR T=1 TO 100:NEXT T
      POKE 1026+Y*40,PEEK(1026+Y*40)-1
28:FOR T=1 TO 100:NEXT
118 POKE 55288+Y*40,0
119 IF A<1 OR A>7 THEN 110
120 FOR T=1 TO 500:NEXT
      PRINT(CHR,CSR NEOS,
SPACE4)DU VALTE : (ROO,
RUS ON)"SIS(A)
130 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:POKE 198,0
      ON A GOSUB 200,300,400,500,600,
700,800
140 GOTO 110
200 PRINT(CHR,SPACE4,SORT,
SPACE)***** (RUS ON,
SPACE)ER X ET PRINTAL (RUS OFF)
*****
205 PRINT(CSR NEOS,SPACE)INDTAST X"
      INPUT B:P=0
210 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
N P=P+1
220 IF P>2 THEN PRINT(CSR NEOS)DET
ER IKKE ET PRINTAL":GOTO 240
225 NEXT T
230 PRINT(CSR NEOS,SPACE)DET ER ET
PRINTAL"
240 GOSUB 1000
250 IF Q=1 THEN 10
260 GOTO 200
270 PRINT(CHR,SPACE2,SORT,
SPACE)**** (RUS ON)KVADRATRODEN
AF X(RUS OFF,SPACE)*****
310 PRINT(CSR NEOS,SPACE)SKRIV X"
      INPUT B:C=0
320 C=SQR(B)
330 PRINT(CSR NEOS,SPACE)KVADRATR
ODEN AF "B" ER "C"
340 GOSUB 1000
350 IF Q=1 THEN 10
360 GOTO 300
400 PRINT(CHR,SPACE3,SORT,
SPACE2)***** (RUS ON,
SPACE)GENNEMSNIT (RUS OFF)*****
      CLR
410 PRINT(CSR NEOS)HUORMANDE TAL "
      INPUT B:D=M C(B)
411 IF B<2 OR B>15 THEN PRINT(CSR
NEOS)MIN. 2          MAX. 15"
      GOTO 410
420 FOR T=1 TO B
430 PRINTAL NR. "T" =":INPUT C(T)
      D=D+C(T):NEXT T
431 PRINT(CSR NEOS,SPACE)GENSKES EN
GRAFISK AFBILDNING":INPUT IS
      IS=LEFT$(IS,1):IF IS="J"THEN 2100
433 YS="
      =
435 PRINT(CHR,CSR NEOS)"YS:YS:YS,
YS:YS:YS:YS:YS:YS:YS:YS:YS
440 E=D/B:PRINT(CHR,
CSR NEOS)GENNEMSNIT = "E
450 GOSUB 1000
460 IF Q=1 THEN 10
470 GOTO 400
500 PRINT(CHR,SPACE,SORT,
SPACE2)***** (RUS ON)X OPLØFTET I
Y POTENS (RUS OFF)*****
510 PRINT(CSR NEOS)SKRIV X":INPUT B
520 PRINT(CSR NEOS)SKRIV Y":INPUT C
530 D=B^C
540 PRINT(CSR NEOS)"B" OPLØFTET I
"C" POTENS ="D"
550 GOSUB 1000
560 IF Q=1 THEN 10
570 GOTO 500
600 PRINT(CHR,SPACE4,SORT,
SPACE2)***** (RUS ON,
SPACE)DIVISORE I X (RUS OFF)*****
610 PRINT(CSR NEOS)SKRIV X":
      INPUT B
620 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
N PRINT T" " "
621 NEXT T
630 GOSUB 1000
640 IF Q=1 THEN 10
650 GOTO 600
700 PRINT(CHR,SPACE2,SORT,
SPACE)***** (RUS ON,
SPACE)SUM AF DIVISORE I X (RUS OF
F)*****
710 PRINT(CSR NEOS)SKRIV X":
      INPUT B:D=0
720 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
N D=D+T
721 NEXT
730 PRINT(CSR NEOS)SUMMEN AF DIVIS
OPNE I "B" ER "D"
740 GOSUB 1000
750 IF Q=1 THEN 10
760 GOTO 700
800 PRINT(CHR,SPACE4,
SORT)***** (RUS ON,SPACE)SKRIV EN
TABEL (RUS OFF)*****
810 PRINT(CSR NEOS)HUVILKEN TABEL":
      INPUT B
811 FOR T=1 TO 1500:NEXT T

```

## TAST

```

:PPINT"(CLR)"
820 FOR I=1 TO 15
830 PRINT T*B,(T+15)*B,(T+30)*B,
      (T+45)*B
840 NEXT
850 GOSUB 1000
860 IF D=1 THEN 10
870 GOTO 800
1000 PRINT"(HOME,CRSR NEQ17)"
      :PRINT"(CRSR NEO,SPACE)1. TILBA
      GE TIL HOUEDMENU,"
1010 PRINT"(CRSR NEO,SPACE)2. BLIV
      E HER."
1015 Y=19
1020 Z=PEEK(56320):GET AS,A=VAL(AS)
1025 IF(Z AND 15)=0 THEN A=PEEK(1025
      +Y*40)-48
1030 IF(Z AND 1)=0 THEN Y=Y-2
      :IF Y<19 THEN Y=Y+2
1040 IF(Z AND 2)=0 THEN Y=Y+2
      :IF Y>21 THEN Y=Y-2
1045 POKE 55297+Y*40,Z
1050 POKE 1025+Y*40,PEEK(1025+Y*40)+
      120
1060 FOR T=1 TO 150:NEXT
      :POKE 1025+Y*40,(PEEK(1025+Y*40)-
      128):FOR T=1 TO 150:NEXT
1065 POKE 55297+Y*40,PEEK(646)
1070 IF A<1 OR A>2 THEN A=0:GOTO 1020
1080 IF A=1 THEN 10
1090 IF A=2 THEN RETURN
1100 GOTO 1020
1500 AS="MATEMATIK KJAEPPER- "
      :POKE 53281,1:POKE 53280,13
1505 AS=AS+"GEITE PROGRAM HAR 7 MATE
      MATISKE FUNKTIONER SOM FRIT KAN U
      DLGES"
1510 AS=AS+" MAN KAN ENTEN VÆLGE EN
      FUNKTION VED AT TRYKKE PAA DEN P
      AAGLOENDE"
1515 AS=AS+" TAST. HEN MAN KAN DGS
      AA BRUGE ET JØYSTICK I PORT II TI
      L AT VÆLGE"
1520 AS=AS+" FUNKTIONEN."
1522 AS=" "AS" "
1525 PRINT"(CLR,CRSR NEQ4)"TAB(16)"(
      C) KCS"
1527 PRINT"(HOME,CRSR NEDS,RUS ON,
      SORT)"TAB(14)" "
1530 PRINT TAB(14)"(RUS ON,SPACE,
      CRSR HØJRE10,SPACE)"
1535 PRINT TAB(14)"(RUS ON,SPACE12)"
1540 FOR T=1 TO LEN(AS)
      :PRINT"(HOME,CRSR NEO6)"TAB(15)MI
      O6(AS,T,10):FOR H=1 TO 70:NEXT H,T
1545 PRINT"(HOME,CRSR NED10,RUS ON,
      R00)"TAB(15)"TRYK (RUS ON)F1(RUS
      OFF)"
1580 GET AS:Z=(PEEK(56320)AND 16:
      :IF Z=0 THEN AS="(F1)"
1585 IF AS="(F1)"THEN 10
1590 GOTO 1580
2000 DATA"ER X ET PRINTAL",
      "KVAADRATRODEN AF X","GENNEMSNIT"
2010 DATA"X OPLØSTET I Y POTENS",
      "DIVISORE I X","SUM AF DIVISORE I
      X"
2020 DATA "SKRIV EN TABEL"
2100 PRINT"(CLR)":READ AS
      :IF AS<>"DATA"THEN 2100
2110 FOR I=800 TO 747:READ J:POKE T,J
      :K=K+J:NEXT:K=K-7274
2120 IF K THEN PRINT"FEJL"
2130 DATA"DATA",162,185,160,2,208,4,
      162,228,160,167,142,8,3,140,0,3
2140 DATA 86,32,115,0,8,201,84,240,4,
      40,76,231,167,40,32,115
2150 DATA 0,32,244,183,224,25,144,5,
      162,14,108,0,3,134,2,32
2160 DATA 241,183,224,40,176,242,138,
      168,166,2,24,32,240,255,32,121
2170 DATA 0,76,231,167
2180 SYS 680:FOR T=0 TO 39:021,T
      :PRINT"-":NEXT
2190 F=1
2195 FOR T=1 TO 8:IF C(T)/F<20 THEN
      NEXT:GOTO 2210
2200 IF F>1 THEN F=F+5:GOTO 2195
2205 F=F+4:GOTO 2195
2210 PRINT"(HOME,SPACE2)HVER (RUS ON,
      SPACE,RUS OFF,SPACE)SVARER TIL"F"
      ENHEDER"
2211 FOR T=1 TO 8:C(T)=INT(C(T)/F)
      :NEXT
2215 GOSUB 2700
2220 FOR T=1 TO 8:GOSUB 2500:NEXT
2230 B=INT((C(8)/F+.5):GOSUB 2600
2235 FOR T=1 TO 1000:NEXT
2240 PRINT"(HOME,SPACE40,
      CRSR VENSTRES)"
2250 PRINT"(HOME,SPACE3)TRYK EN TAST
      :POKE 198,0:WAIT 199,1
      :PRINT"(CLR)":GOTO 433
2500 X=T*3:FOR H=1 TO C(T)
      :021-(H),X+6:PRINT"(RUS ON,SPACE)"
      :NEXT H:023,X+5:PRINT T:RETURN
2600 FOR T=1 TO 6:021-T,32
      :PRINT"(RUS ON,SPACE)":NEXT.023,32
      :PRINT"G": RETURN
2700 FOR T=F TO F+19 STEP F:07/F+1,1
      :PRINT F*20-T:07/F+1,5:PRINT" I"
      :07/F+1,34
2703 PRINT" I" F*20-T
2705 NEXT
2710 07/F+1,5 PRINT"A":07/F+1,34
      :PRINT"A":RETURN

```

# Klink

## Commodore 64

Du har sikkert prøvet at spille "Klink" utallige gange, bare ikke på computer. Det er det spil, hvor du skal kaste en mønt (eksempelvis en rund dansk enkrone) og få den til at lande indenfor nogle bestemte felter.

Her har du 64'er-Klink. Klink-programmet ind i maskinen og gør dig klar til en dybt påtrængt...

Peter Cordes



PROGRAM: CLINK

```
0 REM $S1
105 POKE $3280,12:POKE $3281,11
   PRINT "(CLR.CRSR NEO?)"
```

```
110 PRINT TAB(7)"(GUL,SPACE?)"
```

```
111 PRINT TAB(7)"
```

```
112 PRINT TAB(7)"
```

```
113 PRINT TAB(7)"
```

```
114 PRINT TAB(7)"
```

```
115 PRINT TAB(7)"
```

```
116 PRINT TAB(7)"
```

```
117 PRINT TAB(7)"
```

```
120 PRINT TAB(12)"(NVIO,
   CRSR NEO4):PETER CORDES '85"
```

```
155 A0=54277:SR=54278:H1=54279
```

```
   :LO=54272:W=54276:U0=54296
```

```
158 FOR N=LO TO U0:POKE N,0:NEXT
```

```
160 U=53248:C=54272:H5=1000:J5=56320
```

```
165 POKE U+21,5:POKE U+39,1
```

```
   :POKE U+1,7
```

```
170 POKE 2040,192
```

```
175 FOR N=0 TO 62 READ A
```

# TAST

```

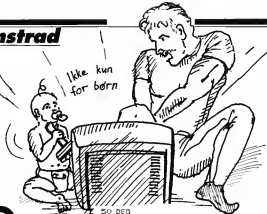
:POKE 12200=N,A:NEXT
180 FOR N=0 TO 62:READ A
:POKE 12302=N,A:NEXT
182 FOR N=0 TO 62:READ A
:POKE 12416=N,A:NEXT
184 FOR N=0 TO 62:READ A
:POKE 12480=N,A:NEXT
186 FOR N=0 TO 62:READ A
:POKE 12544=N,A:NEXT
188 FOR N=0 TO 62:READ A
:POKE 12608=N,A:NEXT
250 POKE 53280,11:PRINT CHR$(14)
252 PRINT"(CLR)"TAB(8)" 7, L L -
- I L -"
254 PRINT"(GUL,CSR NED,
CSR HØJRE)PILLET ER DET GAMLE /
L//."
270 PRINT"(CSR NED,CSR HØJRE)NAN S
KYDER MED FYREKNAPPEN OP IMOD"
272 PRINT"(CSR HØJRE)RUDERNE OVENOV
ER. LYKKES DET AT"
274 PRINT"(CSR HØJRE)RAMME I ET FEL
I, FAAR MAN POINT,"
276 PRINT"(CSR HØJRE)SOM REGISTRERE
S PAA TAULEN."
278 PRINT"(CSR HØJRE)EN FORBIERE G
IVER TAB AF INDSATSEN."
280 PRINT"(CSR HØJRE)ETNINGEN KONT
ROLLERES VED AT FLYTTE"
282 PRINT"(CSR HØJRE)KRYDSET MED JO
YSTIKKET, SAALEDES AT"
284 PRINT"(CSR HØJRE)IINKLEN BLIVER
SKRAA. TAS OGSAA PAA"
288 PRINT"(CSR HØJRE)SKYDEKRAFTEN.
♦FVENT DET RETTE SEKUND."
290 PRINT"(CSR HØJRE)AMTE FELTER F
AAR NY FARVE OG"
292 PRINT"(CSR HØJRE)KAN IKKE HERE
GIVE POINT."
294 PRINT"(CSR NED,CSR HØJRE)ULD
TAULE = NY OMGANG"
296 PRINT"(CSR NED,CSR HØJRE)U ST
ARTER MED 1F SKUD OG ET EXTRA"
298 PRINT"(CSR HØJRE)SKUD FOR HVER
11TT POINT."
298 PRINT"(CSR NED,CSR HØJRE)10Y
STICK I PORT 2."
297 PRINT"(CSR NED,CSR HØJRE)7,
GUL)IRYK = L-7/♦7 TIL START";
299 IF(PEEK(JS)AND 16)<>0 THEN 299
305 TX=96:TY=228:CX=96:CY=210:P=0:J=0
:SC=0:SP=1549:CN=10:90=0:CV=90
:CP=193,80=1
310 P(1)=111:P(2)=98:P(3)=247
:P(4)=160
315 POKE 53280,12:POKE 2048,CP
:PRINT CHR$(142)"(CLR)";
320 AS="(L,BLAA)
      (RUS ON,GRAAE,SPACE2,RUS OFF)"
325 BS="(L,BLAA) | | | | |
      (RUS ON,GRAAE,SPACE2,RUS OFF)"
330 CS="(L,BLAA) | | | | |
      (RUS ON,GRAAE,SPACE2,RUS OFF)"
335 DS="(L,BLAA) | | | | |
      (RUS ON,GRAAE,SPACE2,RUS OFF)"
336 ES="(L,BLAA)|(RUS ON,SPACE19,
      RUS OFF)|(RUS ON,GRAAE,SPACE2,
      RUS OFF)"
337 FS="(L,BLAA) | | | | |
      (RUS ON,GRAAE,SPACE2,RUS ON)"
340 PRINT AS
345 FOR N=1 TO 3:PRINT BS:PRINT BS
:PRINT BS:PRINT CS:NEXT
350 PRINT BS:PRINT BS:PRINT BS
:PRINT DS
355 FOR N=1 TO 7:PRINT ES:NEXT
:PRINT FS;
360 PRINT"(HOME,NUID)"TAB(25)"(CSR
NEDE3,RUS ON)T(CSR OP,
CSR VENSTRE)F(CSR OP,
CSR VENSTRE)A(CSR OP,
CSR VENSTRE)R(CSR OP,
CSR VENSTRE)K(CSR OP,
CSR VENSTRE,SPACE,CSR OP,
CSR VENSTRE)T(RUS OFF)"
400 GOSUB 1110
505 POKE AD,15:POKE SR,128:POKE HI,10
:POKE LO,60:POKE U,129
510 POKE U,IX:POKE U+1,IY:POKE U+4,CX
:POKE U+5,CY
555 IF P=50 THEN P=0:J=0
:FOR N=SP TO 1649 STEP 40
:POKE N,32:NEXT:SP=1649
556 IF J=4 THEN J=0:SP=SP-40
558 J=J+1:P=P+1
560 POKE SP,P(J):POKE SP+C,7
610 JU=PEEK(JS)
615 IF(JU AND 16)=0 THEN B02
620 IF(JU AND 1)=0 THEN IY=IY-1
:IF IY<212 THEN IY=212
625 IF(JU AND 2)=0 THEN IY=IY+1
:IF IY>235 THEN IY=235
630 IF(JU AND 4)=0 THEN IX=IX-1
:IF IX<66 THEN IX=66
635 IF(JU AND 8)=0 THEN IX=IX+1
:IF IX>126 THEN IX=126
700 GOTO 505
802 X=CX-IX:Y=CX-IY
805 XI=X/SDR(XI2+YI2):YI=Y/SDR(XI2+Y
I2)
810 FOR N=0 TO P:CX=CX+XI*8*(P-N)/P
:CY=CY+YI*8*(P-N)/P
811 IF CX<0 THEN CX=0
812 IF CX>255 THEN CX=255
813 IF CY<0 THEN CY=0
815 POKE U+4,CX:POKE U+5,CY

```





# Amstrad



# Tic Tac Toe

■ Mange mener at spillet kryds og bolle er et af de sædvanlige børnespil. Dette er dog til en vis grad forkert, især hvis man spiller mod sin computer. Ofte af understrege dette viser vi her et temmelig stærkt program til Amstrad. Når du kører programmet vil computeren spørge om spillernes navne. Hvis du selv spiller mod computeren, skriver du bare dit navn på en af pladserne, og taster ENTER på den anden plads så spiller computeren den. Når computeren spiller med, vil den automatisk starte. Når hver spiller har sat tre brikker, så skal man til at flytte dem rundt på borden. Hvis du ikke ønsker at trække, så taster du og computeren tager et træk for dig. □

Hennik Jessen

```
50 DEG
60 DIM navn$(2),bane(3,3),pic(2,3,2),tot(3,3)
70 MODE 0 : PLOT -10,0,1
150 PEN 14
160 LOCATE 3,20
170 PRINT "(TRYK EN TAST)"
180 WHILE INKEY="" :WEND
190 MODE 1
200 PEN 1 : PAPER 0
210 BORDER 1
220 CLS
230 PRINT "                KRYDS og BOLLE"
240 PEN 3
250 LOCATE 1,5
260 PRINT "Navnet paa...":PRINT
270 LINE INPUT "Spiller 1 : ",navn$(1)
280 navn$(1)=UPPER$(LEFT$(navn$(1),18))
290 IF navn$(1)="" THEN navn$(1)="(AMSTRAD)"
300 LINE INPUT "Spiller 2 : ",navn$(2)
310 navn$(2)=UPPER$(LEFT$(navn$(2),18))
320 IF navn$(2)="" THEN navn$(2)="(AMSTRAD)"
330 PEN 2
340 LOCATE 1,12
350 sø(1)=10:sp(2)=1
360 PRINT "  ",navn$(1)!" spiller med KRYDS"
370 PRINT "  ",navn$(2)!" spiller med BOLLE"
380 LOCATE 13,20:PEN 1:PRINT "Tryk en tast"
390 WHILE INKEY="" :WEND
400 CLS
410 PEN 3
420 MOVE 10,10
430 DRAW 300,0
440 DRAW 0,300
450 DRAW -300,0
460 DRAW 0,-300
470 MOVER 100,0
480 DRAW 0,300
490 MOVER 100,0
```

## TAST

```

300 DRAWR 9,-300
510 MOVE 10,110
520 DRAWR 300,0
530 MOVER 0,100
540 DRAWR -300,0
550 LOCATE 3,5
560 PRINT " A B C"
570 FOR a=1 TO 3
580 LOCATE 21,a*6+3
590 PRINT a:
600 NEXT
610 WINDOW #1,24,40,8,18
620 WINDOW #2,24,40,24,24
630 PEN #1,2
640 PEN #2,1
650 PRINT #2,"T.d 0 Sek"
660 EVERY 50 GOSUB 2070
670 ant=1
680 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 3: bane(a,b)=0:NEXT b:a
690 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 2: FOR c=1 TO 2 : pic(a,b,c)=0
:NEXT c,b,a
700 RANDOMIZE TIME
710 IF navn$(1)="(AMSTRAD)" THEN bes=1
720 IF navn$(2)="(AMSTRAD)" THEN bes=2
730 IF navn$(1)=""(AMSTRAD)" AND navn$(2)=""(AMSTRAD)" THEN
bes=INT(RND*2)+1
740 LOCATE 1,1
750 PRINT navn$(bes)!"s track nr."!ant:CHR$(18)
760 IF navn$(bes)="(AMSTRAD)" THEN GOSUB 1120 ELSE GOSUB 160
0
770 GOSUB 2030 : IF v THEN n$=navn$(v):GOTO 1940
780 bes=3-bes
790 LOCATE 1,1
800 PRINT navn$(bes)!"s track nr."!ant:CHR$(19)
810 IF navn$(bes)="(AMSTRAD)" THEN GOSUB 1120 ELSE GOSUB 160
0
820 GOSUB 2030 : IF v THEN n$=navn$(v):GOTO 1940
830 bes=3-bes : ant=ant+1
840 GOTO 740
850 STOP
860 'CIRKEL
870 x=XPOS:y=YPOS
880 MOVE XPOS,YPOS+20
890 FOR a=0 TO 360 STEP 45
900 DRAW SIN(a)+20+x,COS(a)+20+y
910 NEXT
920 RETURN
930 'KRYDS
940 MOVER -20,20
950 DRAWR 40,-40
960 MOVER -40,0
970 DRAWR 40,40
980 RETURN
990 'CHECK PLADE
1000 IF RND<0.5 THEN RESTORE 1060 ELSE RESTORE 1090
1010 FOR a=1 TO 8
1020 READ a1,a1,a2,b2,a3,b3
1030 IF bane(a1,b1)=bane(a2,a2)+bane(a3,b3)=0 THEN RETURN

```

## TAST

```

1040 NEXT I : a=0
1050 RETURN
1060 DATA 1,1,1,2,1,3,2,1,2,2,2,3,3,1,3,2,3,3
1070 DATA 1,1,2,1,3,1,1,2,2,2,3,2,1,3,2,3,3,3
1080 DATA 1,1,2,2,3,3,3,1,2,2,1,3
1090 DATA 1,3,1,2,1,1,2,3,2,2,2,1,3,3,3,2,3,1
1100 DATA 3,1,2,1,1,1,3,2,2,2,1,2,3,3,2,3,1,3
1110 DATA 3,3,2,2,1,1,1,3,2,2,3,1
1120 'Computers vate
1130 bv=008-(009=2)*8 : bvv=11-bv
1140 csu=0v*2 : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1220
1150 IF bane(a1,b1)=0 THEN aea1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
THEN aea2:be=b2 ELSE aea3:be=b3
1160 IF ant(4) THEN 1490
1170 FOR c=1 TO 3
1180 IF NOT ((pic(1,c,be)=a1 AND pic(2,c,be)=b1) OR (pic(1
,c,be)=a2 AND pic(2,c,be)=b2) OR (pic(1,c,be)=a3 AND pic(
2,c,be)=b3)) THEN 1200
1190 NEXT
1200 bnr=c
1210 GOTO 1490
1220 csu=bvv*2 : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1250
1230 IF bane(a1,a1)=0 THEN aea1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
THEN aea2:be=b2 ELSE aea3:be=b3
1240 GOTO 1320
1250 csu=bv : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1280
1260 IF bane(a1,b1)=0 THEN aea1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
THEN aea2:be=b2 ELSE aea3:be=b3
1270 GOTO 1320
1280 csu=0v : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1310
1290 IF bane(a1,b1)=0 THEN aea1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
THEN aea2:be=b2 ELSE aea3:be=b3
1300 GOTO 1320
1310 ae=INT(RND*3)+1 : be=INT(RND*3)+1 : IF bane(ae,be)() 0 T
HEN 1310
1320 'POSITION fundet
1330 IF ant(4) THEN bnr=ant : GOTO 1490
1340 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 3
1350 tst(a,b)=bane(a,b)
1360 csu=2*ebv
1370 NEXT b,a
1380 FOR n=1 TO 3
1390 bane(ae,be)=bv
1400 bane(pic(1,n,be),pic(2,n,be))=0
1410 GOSUB 990
1420 ck=a
1430 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 3
1440 bane(a,b)=tst(a,b)
1450 NEXT b,a
1460 IF ck=0 THEN bnr=n : GOTO 1490
1470 NEXT n
1480 bnr=INT(RND*3)+1
1490 IF ant(3) THEN GOSUB 1540
1500 MOVE ae+100-40,be+100-40 : IF be=1 THEN GOSUB 930 ELSE
GOSUB 860
1510 bane(ae,be)=bv
1520 pic(1,bnr,be)=ae : pic(2,bnr,be)=be
1530 RETURN

```

## TAST

```

1540 PLOT -10,0,0
1550 MOVE p1c(1,bnr,bee)+100-40,p1c(2,bnr,bee)+100-40 : IF b
ee=1 THEN DOSUB 930 ELSE DOSUB 960
1560 PLOT -10,0,1
1570 bane(p1c(1,bnr,bee),p1c(2,bnr,bee))=0
1580 p1c(1,bnr,bee)=0 : p1c(2,bnr,bee)=0
1590 RETURN
1600 'Inout track
1610 CLS #1
1620 bv=bee-(bee=2)*3 : mbv=11-bv
1630 fs=""
1640 PRINT #1,"T:1 - "
1650 PRINT #1,"_" +CHR$(9)
1660 as=UPPER$(INKEY$) : IF as="" THEN 1660
1670 IF as="H" THEN CLS #1:GOTO 1120
1680 IF as=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1690 IF as("A" OR a)"C" THEN 1660
1700 fs=fs+as : PRINT #1,fs+"_" +CHR$(9)
1710 as=UPPER$(INKEY$) : IF as="" THEN 1710
1720 IF as="H" THEN CLS #1:GOTO 1120
1730 IF as=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1740 IF as("1" OR a)"3" THEN 1710
1750 fs=fs+as : PRINT #1,as
1760 a=ASC(fs)-64 : b=4-VAL(RIGHT$(fs,1))
1770 IF bane(ae,b)() THEN 1600
1780 IF ant(a THEN CLS #1 : bnr=ant : GOTO 1490
1790 fs=""
1800 PRINT #1,"Fra - "
1810 PRINT #1,"_" +CHR$(9)
1820 as=UPPER$(INKEY$) : IF as="" THEN 1820
1830 IF as=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1840 IF as("A" OR a)"C" THEN 1820
1850 fs=fs+as : PRINT #1,fs+"_" +CHR$(9)
1860 as=UPPER$(INKEY$) : IF as="" THEN 1860
1870 IF as=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1880 IF as("1" OR a)"3" THEN 1860
1890 fs=fs+as : PRINT #1,as
1900 a2=ASC(fs)-64 : b2=4-VAL(RIGHT$(fs,1))
1910 FOR bnr=1 TO 3 : IF p1c(1,bnr,bee)=a2 AND p1c(2,bnr,bee)
=b2 THEN 1490
1920 NEXT
1930 PRINT #1,"' : GOTO 1790
1940 LOCATE 1,1
1950 PRINT CHR$(24)+" "tn$": HAR MUNGOT "+CHR$(24)+CHR$(;9)
1960 DI
1970 CLS #1
1980 PRINT #1,"Et sp:1 t:1 (J/N)"
1990 as=UPPER$(INKEY$):IF as="" THEN 1990
2000 IF as="N" THEN CLS : PEN 1 : END
2010 IF as="J" THEN RUN
2020 GOTO 1990
2030 v=0
2040 csun=3 : DOSUB 990 : IF a THEN v=1
2050 csun=30 : DOSUB 990 : IF a THEN v=2
2060 RETURN
2070 ' Interrupt-routine
2080 tn=tn+1 : LOCATE #2,5,1 : PRINT #2,tn;"Sex"
2090 RETURN

```

Uafhængigt

# COMPUTER

Sammenhængt magasin

Lær alt om  
Kjøleracks  
på 154!

VI TESTER:  
3,5" minidrive  
til 64'eren

Nu kan Amiga sjerne sig:

# GO 64!



Gigantkonkurrence 2 del:  
Præmier for over 75.000 kr.

29 siders kæmpe tillæg:  
AMIGA MAGASINET



GO 64!  
Køb 64'er software  
på din Amiga!

## Nyt i NÆSTE NUMMER

Rolig nu. SOFT er snart hos dig igen.

## NÆSTE NUMMER

– er proppet med spændende nyt ...



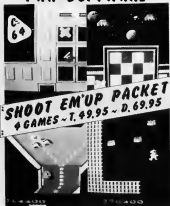
Pokes, tips og tricks.

Og meget meget mere ...

# SOFT

**DONT MISS IT.**

## PAN SOFTWARE

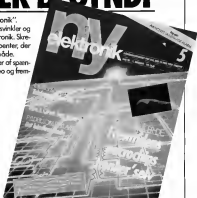


**OGSÅ TIL FORHANDLERE  
TLF. 02123338**

# EN NY TID ER BEGYNDT

90'ernes info-magasin er på gaden: "ny elektronik". Et nyt, redesignet blad med nyt logo, nye indfaldsvinkler og masser af nyheder om fremtidens teknik og elektronik. Skrevet til dig af nogle af Danmarks skrappeste skribenter, der serverer ekspertviden på en forståelig, sober måde. Hent "ny elektronik" i din kiosk lokal. Med masser af spændende læsning om højtalere, Hi-Fi, satellitter, video og fremtidens elektronik. Kr. 24,85.

# ny elektronik



# GAMES OF FANTASY

## SPILLERNES PARADIS

### FANTASIEN BEGYNDER MED "ORIGIN SYSTEMS"

#### — OG ENDR ALDRIG!



Ultima I: Det første rollespil i serien "Ultima", hvor den ødede broldmand, Mondale, skal overvindes. Fås til Com 64 - PC.

Ultima II: Det første af de "klassiske" rollespil, som giver spilleren 24 gange mere udbytte end normale spil. Origin systemet, for at spille det skal man på forhånd beslutte sig for, hvilken karakter man vil gøre lange og tykke. Det er en helleg. Og udvælgelse af alle karakterer er overbevisende.

Ultima III: Ultima III er en klassiker indenfor rollespil. Derfor er det ikke så underligt, at det har befundet sig i toppen af hitlisterne lige siden det kom. Fås til Com 64 - Amiga - PC - ST Atari.



Ultima IV: Forbered dig selv på et meget stort eventyr, 16 gange større end Ultima III. Spillet er simpelthen en af de mest imponerende ledere for computerpil. Fås til Com 64 - PC - ST Atari.



Ultima V: Spillet det tog 4 år at lave, en labyrint af mysterier og løbereg. Din største udfordring! Fås til Com 64.

Autoduel: Kør på en motorvej i fremtiden, hvor retten til at køre går til den med det "særeste" udførelse. Fås til Com 64 - ST Atari.



**DANSK VEJLEDNING**  
I alle spil



Ogre: Et super strategispil for en eller to spillere, hvor man anbringer infanteri og armeret artilleri, for at forsvare sig imod "THE OGRE". Fås til Com 64 - Amiga - PC - ST Atari.

Moebius: Et farefyldt eventyr, som bevæger sig igennem en kompleks og farvefuld orientalsk verden af magi, mystik og intriger. Fås til Com 64 - Amiga - ST Atari.



MIKRO  
**Super Soft**  
06 13 32 44

DISTRIBUTION  
**Super Soft**  
af ORIGIN  
MICROPROSE

**Find dit eget "FANTASY GAME CENTRE" i listen. Disse forhandlere er specialister i "role-playing- og strategispil" til netop din computer.**

Aalborg: Knud Engsig, 08 12 66 66 ● Esbjerg: B.O. Bøger, 05 12 11 77 ● Grenå: V. Hansens Bøghandel, 06 32 19 33 ● Hillerød: C.P. Data, 02 26 58 20 ● Hjørring: Anva Radio og Tv, 08 92 52 66 ● Holbæk: Hagner Foto, 03 43 05 35 ● Holbæk: Schwartzbach, 03 63 62 63 ● Horsens: Fotohuset, 05 62 23 13 ● Kalundborg: Schwartzbach, 03 51 13 95 ● Kolding: Fotomagasinet, 05 52 35 22 ● København: Beccodan Computer Center, 01 74 74 86 ● København: B.O. Bøger, 02 87 04 45 ● København: Ramssoft, 01 82 10 30 ● København: Reflekta Foto, 01 62 24 42 ● Maribo: Foto Special, 03 88 07 17 ● Odense: K.H. Foto, 09 18 10 50 ● Roskilde: Reidt Foto, 02 35 40 42 ● Ringsted: Flensborgs Bøghandel, 03 61 00 11 ● Skærbæk: Jønsson Data, 04 75 11 35 ● Slagelse: Holm Foto, 03 52 88 20 ● Vejler: Leg og Data, 05 36 08 32 ● Vejle: Byskov Foto, 05 82 30 88 ● Vejle: Papyrus, 05 82 04 85 ● Viborg: Jacobi Foto, 06 62 45 44 ● Viborg: Vestergade Foto, 06 61 08 83 ● Vordingborg: Data Service Syd, 03 78 53 13 ● Åbenrå: L. Munchow, 04 62 33 40 ● Århus: Computer Butikken, 06 13 20 55